2-95 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

4 398039 607007

DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 8.500,-



NEUE ORIGIN-HITS IM TEST

★ **Wings of Glory**
★ **Wing Commander 3**

DOPPELT GEMOPPELT

3DO-Blaster: Neue Spielewelt für Ihren PC

TRAUMHOCHZEIT

MPEG + VGA: Grafik-Standard von morgen

KULT-KOMIKER INTERAKTIV

Test: Monty Pythons verrücktes CD-ROM

TIPS & TRICKS: ADVENTURES

Gelöst: King's Quest 7, Kyrandia 3, Dragon Lore

Test: Wings of Glory

Test: Wing Commander 3

30 neue PC-Spiele im Test: Cyberia • Voyeur • König der Löwen • Cannon Fodder 2 • Aladdin
System Shock Enhanced • Alien Logic • World Cup Golf • Power Drive • Menzoberranzan

NEU

SOUND BLASTER PREMIUM-SOUND

Jetzt ist sie da: Die AWE32 als Value Edition für jedermann! Mit Wavetable, EMU-8000-Chip, MIDI und allen anderen Features, die digitalen Sound noch wirklichkeitsgetreuer machen!

Go and get it!
Wieder einen Schritt der Realität näher – ein neuer Maßstab für alle, die Sound kreativ bearbeiten, anspruchsvolle Multimedia im Office-Bereich gestalten und Spiele realer erleben wollen. Creative Labs präsentiert zu einem Superpreis den ultimativen Sound-Level.

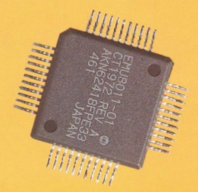
High Performance
Wavetable, EMU8000-Chip, MIDI und viele andere Features, machen den digitalen Sound noch lebensechter.

Facts

- Orchestrierte 32-Stimmen-polyphonie mit Advanced WavEffects Synthese
- Programmierbare AWE32-Effekte für Reverb, Chor oder 180°-QSound
- 16-Bit CD-Qualität in Stereo, 44,1 kHz
- Multi-CD-ROM-Schnittstelle für Creative-/Panasonic-, Sony- und Mitsumi-Laufwerke
- 20stimmiger OPL3-FM-Synthesizer
- 512 KB RAM, 1 MB ROM „on board"
- MIDI-Ausgang mit allen 16 MIDI-Kanälen (GM-/MT32-/GS-kompatibel)

Software

- Creative Ensemble
- Creative Soundo'LE
- Creative WaveStudio 2.0
- Creative Mixer
- Creative Mosaic
- Creative AWE Control Panel



Synthesizer
Die AWE32 Value eröffnet durch den EMU8000-Chip vollkommen neue Klangwelten – ein absoluter Profi-Chip aus der Entwicklung des führenden Keyboard-Herstellers E-mu-Electronic.






AWE32 VALUE: ZUM BASIS-PREIS



Games

Auf der AWE32 Value laufen Spiele der alten Generation ebenso wie die aktuellsten Spiele, die bereits auf Sound-Clips in AWE32-Standard zugreifen.



Zum Sampeln von Musik kann die ultimative Sound-Editor-Software „Vienna" zum Vorzugspreis erworben werden.

Wavetable

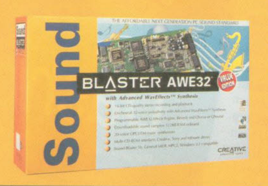
Die fortschrittliche Synthese von Wave-Effekten erlaubt es Ihnen, vollen Sound in Konzertqualität mit 128 Melodie-Instrumenten, 6 Schlagzeug-Sets und 32 Stimmen zu erzeugen.

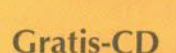
Kompatibilität

Die AWE32 Value Edition ist voll Sound Blaster-, Sound Blaster 16- und Sound Blaster AWE32-kompatibel. Außerdem stehen 3 CD-ROM-Schnittstellen (Mitsumi, Sony und Creative/Panasonic) zur Verfügung.

Sound-Mixing

Creative WaveStudio 2.0 ist ein vollwertiges Programm zum Schneiden und Bearbeiten von Wave-Dateien.





Gratis-CD

Test the sound:
Fordern Sie die AWE32-Gratis-Audio-CD an und testen Sie diese auf Ihrem CD-Player.

Tel.: 0 21 31 / 10 28 38
Fax: 0 21 31 / 91 98 26

THE NEXT GENERATION OF SOUND



85774 UNTERFÖHRING, MÜNCHNER STRASSE 16

Simplify Your Life.



Borland
TopWare
BONUS
Simplify Your Life.
for Windows
Sidekick®
Ihr persönlicher Desktop-Organizer für Windows
Englische Original-Version inklusive deutscher Bedienungsanleitung

Sidekick enthält alles, was die tägliche Arbeit unter Windows erleichtert:

Mit dem **Karteikasten** können Sie beliebige Informationen verwalten.
Der **Kalender** unterstützt Sie bei Ihrer Terminplanung.
Telefongespräche notiert der **Anruf-Manager**, bei angeschlossenem Modem können Sie auch aus dem Karteikasten wählen lassen.
Im **Report-Generator** lassen Sie die Informationen aus Karteikasten und Kalender zusammenfließen.
Mit der **Druck-Funktion** bringen Sie die Daten aus Karteikasten und Kalender zu Papier - und das mit vielen Etiketten-Vorschlägen.
Selbstverständlich können Sie Ihre Daten per **Import/Export-Funktion** konvertieren oder aber spielend durch **Drag&Drop** Technik mit anderen Anwendungen austauschen.
Mit der **Launchbar** können Sie beliebige Anwendungen starten, ohne Sidekick zu verlassen.

Mit Dashboard bekommt Windows ein ganz neues Gesicht:

Praktische Menüs und **Schaltflächen** zum Start von Programmen sind übersichtlich und schnell erreichbar.
Erweiterte Bildschirme erleichten es Ihnen, mit mehreren Programmen gleichzeitig im Vollbildmodus zu arbeiten.
Den **freien Speicher** und die **Systemressourcen** sehen Sie jederzeit mit einem Blick.
Wenn eine Anwendung bei jedem erweiterten Bildschirm sichtbar sein soll, markieren Sie es als **Pin-Programm**.
Drucken und Starten von Programmen erledigen Sie bequem über **Drag&Drop**.
Ihre bevorzugten Programme und die Bildschirmaufteilung speichern Sie in **Layouts**, so daß Sie jederzeit mit einem Mausklick die gewünschte Umgebung herstellen können.
Bei oft verwendeten Kontrollfeldern trennen Sie einfach die Menüleisten ab.

Borland
TopWare
200 aktuelle Shareware-Tools BONUS für Windows
Simplify Your Life.
für Windows
Dashboard®
Die praktische Kontrollsoftware für Ihre Windowsanwendungen

jeweils 49,95 DM

Händleranfragen bitte an: TopWare PD-Service GmbH · Quadrat O 3, 2 · 68161 Mannheim · Telefon (0 62 1) 1 26 73-30

WIR MACHEN GUTE SOFTWARE PREISWERT! TopWare

NICHT VON PAPPE...

...waren in den vergangenen Monaten die Inlay-Hüllen zu den CD-ROMs von PC Player plus. Wer die CDs in Plastikgehäusen archivieren wollte, klagte über die Labbrigkeit der Inhaltshüllen. Das kräftige gelb als Farbuntergrund empfand mancher ROM-Sammler zudem als übertriebene Netzhaut-Reizung. Doch ab diesem Monat hat es sich ausgelabbert: Nach ausreichend vielen Leserbriefen wurde unsere Geschäftsleitung weich. PC Player bekommt ab sofort einen knuffigen Karton-Beihefter spendiert, der in der Heftmitte steckt. Hier finden Sie die CD-Inlayhüllen und so manches andere praktische Postkärtchen. Wer z.B. bei unserer Leser-Hitparade mitmachen oder ältere CD-ROMs nachbestellen will, braucht nur die entsprechende Karte abzutrennen und ab geht die Post. Da wir jetzt immer auf dem Pappkarton in der Heftmitte alle Programmnamen des aktuellen CD-ROMs abdrucken, sparen wir zudem eine Seite beim CD-Inhalt im Heft.

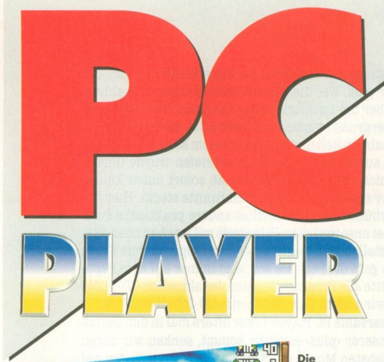
Damit auch der sparsame PC Player-Leser öfters mal in den Genuß des CD-ROMs unserer »plus«-Ausgabe kommt, senken wir deren Verkaufspreis ab nächsten Monat um 3 Mark. Die Gründe liegen auf der Hand: Sinkende Produktionskosten in Verbindung mit einer unerwartet hohen Auflage erlauben uns eine straffere Kalkulation. Deshalb erhalten Sie ab nächsten Monat die Kombination aus PC Player und CD-ROM für 16,50 Mark. Beim »Heft pur« ohne CD ändert sich nichts; dafür sind wie gehabt 7 Mark fällig. Wir hoffen, daß wir damit in Ihrem Sinne handeln und würden uns über möglichst viele Leserzuschriften zu diesem Thema freuen.

Auf den Heftseiten machen sich in diesem Monat die Spiele erneut extrabreit. Im Nach-Weihnachts-Strudel rauschten über 30 PC-Neuheiten in unser Testlabor. So manche vielversprechende Ankündigung entpuppte sich als Mittelmaß. Wie Sie es gewohnt sind, lassen wir uns von großen Sprüchen nicht beeindrucken und bewerten jedes Programm streng, aber fair. Selbst ein Leckerbissen wie »Wing Commander 3« hat seine Tücken: Ohne High-End-Ausrüstung mit massig RAM kann die Space Opera zur Schnecke werden. Unser Test geht deshalb nicht nur auf spielerische Aspekte ein, sondern widmet sich auch den technischen Kniffen des Origin-Brummers.

Viel Spaß mit der neuen Pappe
(...und dem Rest dieser Ausgabe) wünscht

Ihr PC-Player Team





Es ist groß. Es ist gewaltig. Und vor allem: Es ist endlich da! »Wing Commander 3« donnert in unser Testlabor. 32



Die Lemminge in der dritten Dimension: Großer Vorabbericht über Psygnosis' jüngstes Projekt. 8



Britische Kult-Komiker auf CD-ROM: »Monty Python's complete Waste of Time«. 20

2·95 DAS SPIELE-MAGAZIN FUR PCs

PC PLAYER

52	NEUE ORIGIN-HITS IM TEST ★ Wings of Glory ★ Wing Commander 3
128	DOPPELT GEMOPPELT 3DO-Blaster: Neue Spielewelt für Ihren PC
126	TRAUMHOCHZEIT MPEG + VGA: Grafik-Standard von morgen
20	KULT-KOMIKER INTERAKTIV Test: Monty Pythons verrücktes CD-ROM
136	TIPS & TRICKS: ADVENTURES Gelöst: King's Quest 7, Kyrandia 3, Dragon Lore

30 neue PC-Spiele im Test: Cyberia • Voyeur • König der Löwen • Cannon Fodder 2 • Aladdin • System Shock Enhanced • Alien Logic • World Cup Golf • Power Drive • Menzoberranzan

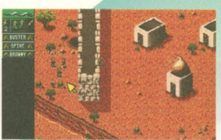


Wenn Sie einen »3DO-Blaster« in Ihren PC einbauen, schluckt er auch CDs für die Panasonic-Spielkonsole. 128

aktuell

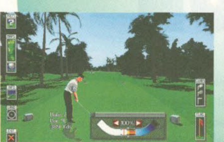
software

hardware



Neue Spiele, strenge Tests: Rund 30 Neuheiten werden in diesem Monat von unseren Redakteuren bewertet.





Keine High-Tech-Jets, sondern knatternde Doppeldecker in Aktion: Origins Flugsimulation »Wings of Glory« im Test. **52**

spiele-tests



Adventure-Special im Tips-Teil: »King's Quest 7«, »Dragon Lore« und »Kyrandia 3« werden gelöst. **136**



Auf immer mehr neuen PCs ist OS/2 vorinstalliert. Unseren Crash-Kurs mit Spiele-Starthilfen gibt's ab Seite **122**

tips & tricks

rubriken

Preview: »Lemmings 3D«

DIE 3. LEMMINGS-DIMENSION

Mit »All new World of Lemmings« hat Psygnosis die Saga um seine Denkspiel-Suizidtierchen lange nicht abgeschlossen. Ein neues Programmierteam arbeitet bereits an einer spektakulären 3D-Variante des Klassikers, die im Frühjahr erscheinen soll.

Sie laufen und laufen und laufen – in den sicheren Tod zwar, aber doch nicht in Vergessenheit. Seit nunmehr fünf Jahren finden die armen, selbstmordgeschüttelten Lemmings-Stämme keine echte Ruhe. Da das damals auf dem Amiga veröffentlichte Ur-Lemmings eine echte Innovation darstellte und für weit verbreitete Suchterscheinungen sorgte, wurde es zwangsläufigerweise immer wieder kopiert. Nicht zuletzt von Hersteller Psygnosis selbst, der dem Erfolgshit zwei Programme folgen ließ: »Lemmings 2: The Tribes« und das in der letzten Ausgabe ausführlich getestete »All New World Of Lemmings«.

Bei diesen Nachfolgern änderte sich zwar einiges im Detail, die Grundidee blieb aber dieselbe: Der Spieler sah von der Seite auf seine zweidimensionalen »Schäflein«, und mußte sie über allerhand Etagen und Hindernisse hinweg zum rettenden Ausgang führen. Daß aus diesem System irgendwann einmal die Luft raus ist, wird sich wohl auch Psygnosis gedacht haben. Deswegen aber einfach den klangvollen Namen in der Versenkung verschwinden lassen? Nee, dann lieber das System vollkommen umkrempeln!

Unter dem Arbeitstitel »Lemmings 3D« läßt Psygnosis für seine Helden gerade eine völlig neue Perspektive programmieren. Wie der endgültige Name des nicht vor Mai erscheinenden Spiels lauten wird, steht noch in den Sternen. In gewohnter Manier entscheidet man sich anfangs für eine Schwierigkeitsstufe oder tippt ein Paßwort ein. Beim Start des ersten Levels reibt sich dann aber selbst der abgebrühteste Lemmings-Vaterersatz verwundert die Augen: Die gesamte Perspektive ist dreidimensional gehalten, die Lemminge turnen als echte 3D-Objekte durch die Landschaft.

Das Spielprinzip selbst hat sich indes kaum geändert: Ihre doofen Schutzbefohlenen plumpsen aus einer Falltür in den jeweiligen Level und beginnen, strikt geradeaus zu laufen. Treffen sie auf ein Hindernis, so drehen sie sich um 180 Grad, stoßen sie auf Wasser, Schlamm, einen Abgrund oder eine Falle, stiefeln die Wichte mutig in den sicheren Tod. Wie beim Ur-Lemmings, erscheinen die Kleinen in bestimmten Abständen im Level, außerdem müssen sie in einer gewissen Mindestanzahl gerettet werden. Auch die Steuerung ist dem ersten Programm nachempfunden: Von mehreren Kommandos wie z.B. »Graben« haben Sie pro Level einen bestimmten Vorrat zur Verfügung, dessen Einsatz Ihnen überlassen bleibt. So können Sie einen Lemming erst graben und dann klettern lassen, oder diese Aufgaben auf zwei Tierchen verteilen. Nur die »Stopper«, die es nun in einer »Vor/rückwärts«- sowie einer »Links/rechts«-Variante gibt, haben's schwer: Sie müssen sich durch gehorsames Explodieren von ihrem tristen Dasein erlösen: »Oh no!«

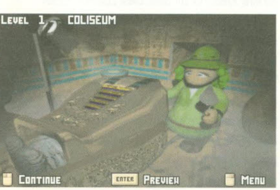


Wie im ersten Teil, nur eben dreidimensional: Die effektvolle Massen-Selbstvernichtung.

LEVEL 3 A SHORT CUT THROUGH THE FOREST
NUMBER OF LEMMINGS 80
40 TO BE SAVED
RELEASE RATE 50
TIME 10 : 00 MINUTES
RATING FUN
CONTINUE

Eine Übersicht klärt den Spieler über den kommenden Level auf

Die Bedienungs-Icons, von links nach rechts: Hervorheben, Laufen, Stoppen, Explodieren, Bauen, Klopfen, Hacken, Graben, Klettern und Schweben.



Zwischenbildchen trösten über hohe Verlustquoten hinweg

Die Grafik macht jetzt schon einen netten Eindruck: Inmitten einer weiten Wasserwüste befindet sich der eigentliche Level, der aus einer Vielzahl von Wegen, Hindernissen und Spezialfeldern besteht. Sie können Ihre Befehle zwar jederzeit und von jeder Perspektive aus geben (sofern sie den entsprechenden Lemming auch wirklich sehen), aber oftmals werden die Wuschelköpfe von Wänden, Bäumen oder einfach ihren Artgenossen verdeckt. Das macht aber nichts, da Sie Ihren Standpunkt in der 3D-Welt frei bestimmen: Man fährt vorwärts und rückwärts, nach links und rechts. Zudem drehen Sie sich um die eigene Achse und schweben nach oben bzw. unten. Hierzu dient ein auf der rechten Bildschirmseite befindlicher Balken, der mit der Maus verschoben wird.

Ansonsten gibt es die üblichen Features: Neben mehreren Schwierigkeitsgraden, einem Schnellvorlauf und der beliebten Massen-Selbstzerstörungsfunktion kann die Auswurfgeschwindigkeit der verbleibenden Lemminge erhöht werden. Außerdem läßt sich ein einzelnes Tierchen mit einem Pfeilsymbol markieren. Dadurch können Sie es dann direkt aus einer Masse von Artgenossen heraus gezielt steuern.

Bereits in der uns vorliegenden Preview-Version ist es eine echte Erfahrung, die seit Jahren gewohnten Grünschöpfe auf einmal groß und dreidimensional an sich vorbeifliegen zu sehen. Obwohl die uns vorliegende Fassung des Programms schon ordentlich spielbar ist, wird es bis zur Veröffentlichung noch ein paar Monate dauern. Bis dahin werden fleißig Bugs beseitigt, weitere Levels designt, Zwischenbildchen gezeichnet und sonstiger Feinschliff betrieben. Außerdem müssen wohl noch ziemlich viele Lemmige dazu abgerichtet werden, aus irgendeinem geheimen Grund so schrecklich todesverachtend zu agieren... (la)

LEMMINGE – GIBT'S DIE WIRKLICH?

Lemminge sind keinesfalls eine freie Erfindung von Psygnosis, sondern eine tatsächlich existierende Säugetier-Art aus der Ordnung der Nagetiere. Allerdings denken die »echten« Lemminge gar nicht daran, mit aufrechtem Gang, blauen Leibchen oder grünen Wuschelhaaren herumzulaufen.

Der landläufig als gegeben hingenommene »Selbstmord-Trieb« dieser Tierart ist zudem ein Märchen: Kein Lemming findet sonderlichen Gefallen daran, von einem Auto überfahren zu werden, oder stürzt sich absichtlich eine Klippe hinunter.

Wenn aber die Population der in Rudeln lebenden Tiere zu groß wird, spaltet sich ein Teil vom Hauptrudel ab, um nach neuen Lebensräumen zu suchen. Bei den dabei entstehenden Massenwanderungen kann es dann zu den Szenen kommen, die für den Suizid-Mythos verantwortlich sind: Auch bei Engpässen oder Wasserhindernissen drängen die hinteren Reihen einer solchen Mini-Stampede weiter nach vorn, so daß viele ihrer Rudelangehörigen zerdrückt werden oder in Flüssen ertrinken.



In der Ferne und doch so nah: der rettende Ausgang

Lustiges Trampolinspringen mit beliebigen, stufenlos wählbaren Perspektiven

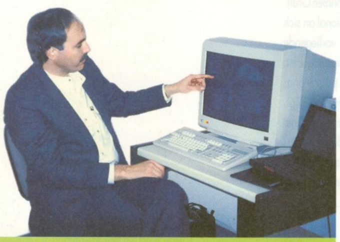
3D-LEMMINGS-FACTS

Hersteller:	**Psygnosis**
Genre:	**Echtzeit-Denkspiel**
Erscheinungsdatum:	**voraussichtlich Mai '95**
ca.-Preis:	**DM 120,-**

Die bewährten Lemmings-Rätselnüsse werden jetzt dreidimensional geknackt, was das Spiel nicht gerade einfacher macht...

NEUES VON »7TH LEVEL«

VON PYTHON ZU PLYMTON



Richard S. Merrick von 7th Level demonstrierte den Unterhaltungswert der neuen Software für Kids

7th Level auf Deutschland-Tour: Die Schöpfer des »Monthy Python«-CD-ROMs haben mit einem Cartoon-Bildschirmschoner und Kindersoftware weitere heiße Eisen im Feuer.

Aktuell

Bei dem begnadeten Cartoonisten Bill Plymton gewinnt die Phrase »Jemandem die Ohren langziehen« eine völlig neue Bedeutung. Seine beiden Figuren, Büroangestellte der Marke 08/15, wurden durch den Musiksender MTV bekannt und haben nichts anderes zu tun, als sich gegenseitig auf bizarrste Art und Weise die Köpfe einzuschlagen. Wer wäre wohl besser geeignet, Bill Plymtons Charaktere zu einem »interaktiven Streß-Befreier« namens »Take your best shot« umzusetzen als »7th Level«? Schließlich landeten die amerikanischen Newcomer mit »Monthy Python's Complete Waste of Time« bereits einen Überraschungserfolg.

Richard S. Merrick, Vize-Präsident des Forschungs- und Entwicklungsteams bei 7th Level, stellte im Hauptquartier des deutschen Vertriebspartners Sunflowers die Firmenphilosophie und außerdem neue verrückte Produkte vor.

Wer das Monthy-Python-CD-ROM kennt, ahnt schon, wieviel makabrer Humor in »Take your best shot« zu finden ist. Mit der Maus starten Sie so nette Aktionen wie Mit-der-Schere-den-Kopf-abschneiden oder Felsbrocken-auf-die-Nase-donnern. Mit dabei sind auch eine »Pong-Variante«, und »Slap Shot«, eine Mischung aus »Breakout« und »Space Invaders«. Eine deftige Parodie auf Baseball-Simulationen ist »Batter up!«, bei dem Sie dem Gegenüber harte Bälle auf die Nase schmettern dürfen. Wieviel Streß sich im wüsten Redaktionsalltag mit »Take your best shot« abbauen läßt, teilen wir Ihnen im ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe mit.

Und jetzt zu etwas völlig anderem, denn 7th Level verlassen sich nicht nur auf Monthy Python oder Bill Plymton, sondern nutzen ihre Kreativität auch für neue Projekte. »Tune Land« ist ein aufwendig gestaltetes Multimedia-Kinderbuch, das Anfang diesen Jahres eingedeutscht bei Sunflowers erscheint. Bis Weihnachten '95 soll der ulkige Professor »Virgil Reality« Kinder und auch Erwachsene mit interessanten und gnadenlos humorvollen Animationen unterhalten. Die gezeigten Bilder der Demoversion von »Virgil Reality« waren chaotisch, aber sinnvoll aufgebaut und dank neuer Animationstechniken wie Zeichentrickfilme gestaltet, die absolut fließend laufen.

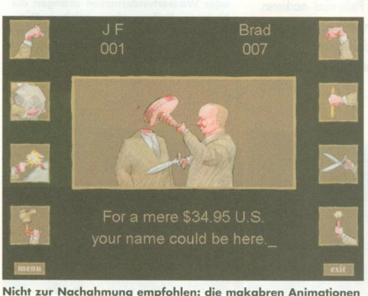
Trotz der grandiosen Grafik sollen Spiel und Lerninhalt nicht vergessen werden. Beispielsweise darf im Keller des Hauses an Ventilen herumgedreht werden und Wasser läuft durch einen Schlauch in einen Rasensprenger. Dieser dreht sich mit zunehmendem Wasserdruck und setzt irgendwann sogar den Keller unter Wasser. Quasi nebenbei erfährt man so Wissenswertes über Druck und Hydraulik.

An 7th Level haben sich neben Programmierern auch fähige Köpfe aus dem Musik-Business beteiligt und so stehen beispielsweise bekannte Namen wie Bob Ezrin (produzierte früher Bands wie Kiss oder Alice Cooper) und Scott Page (Ex-Saxophonist von Pink Floyd) mit ihrer Kreativität zur Seite. Diese Zusammenarbeit merkt man nicht nur »Tune Land« an, das mit schönen Bildern sowie 42 professionellen Songs bekannter Musiker aufwartet und mit der Stimme von Ron Williams zur Zeit ins Deutsche übersetzt wird. Brandneu ist »Peter and the Wolf«, ein ähnlich aufgebautes Programm, das wieder mit vielen Bildern und Musikstücken bestückt ist, aber ähnlich wie »Virgil Reality« sicherlich noch einige Monate Entwicklungszeit vor sich hat.

»Endoria« kommt zurück

Auch Sunflowers selbst ist alles andere als untätig, wie ein Rundgang durch die Räumlichkeiten bewies. Angefangen von neuer Software für Kids mit dem bekannten Urmel (erinnert sich noch jemand an das Marionetten-Theater der Augsburger Puppenkiste?) bis zu verbesserten Versionen älterer Spiele reicht die Palette. »Magic of Endoria« wird es in gleich zwei neuen Versionen geben. Die »Light«-Fassung verzichtet auf diverse komplizierte Elemente und macht den Einstieg wesentlich leichter, während die »Enhanced«-Version mehr Animationen und Verbesserungen im Detail bietet. Beides wird in den nächsten Wochen zusammen auf einer CD-ROM erscheinen.

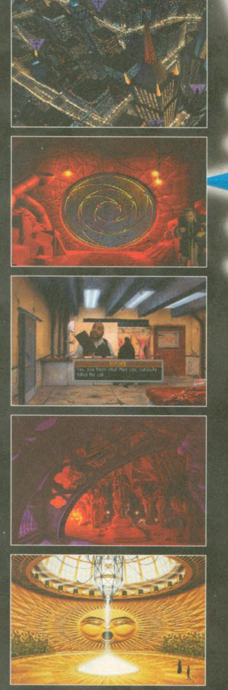
Die eine oder andere Unstimmigkeit der Wirtschaftssimulation »Aufschwung Ost« wird ebenfalls aufgrund von Käuferzuschriften ausgemerzt und die neue Version in Kürze auf CD-ROM veröffentlicht. In der Testphase ist derzeit »Atlas«, eine Seefahrer-Simulation mit Handelselementen, die etwas an »Zeppelin« erinnert und wohl ziemlich komplex sein wird. »Cross Check« sagt Kennern schon, was sie erwartet: ein Eishockey-Actionspiel, das es mit »NHL Hockey« aufnehmen will. Derzeit wird emsig an der Amiga-Version gearbeitet, von der PC-Fassung existieren bislang nur erste Bilder. Doch bis zur neuen Saison (ob die NHL-Cracks bis dahin wieder aufs Eis dürfen?) sollten Sie auch am PC als Kufenflitzer den Stock schwingen dürfen. (fs)

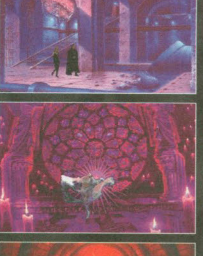


Nicht zur Nachahmung empfohlen: die makabren Animationen von »Take your best shot«.

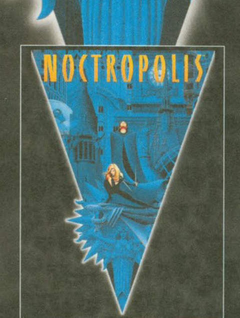
NOCTROPOLIS™

STRANGERS IN THE NIGHT









Die Stadt der Nacht lebt. Angst breitet sich auf den mit Neonreklamen überfluteten Straßen aus. Das Böse lauert in den undurchdringlichen Schatten. Wird Noctropolis einen neuen Helden finden? Wagen Sie es, als Darksheer die dämonischen Mächte zu vertreiben?

FLASHPOINT PRODUCTIONS



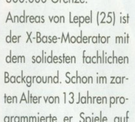


STREIT-GESPRÄCH

QUOTEN-QUAL

Warum wird bei Computershows im Fernsehen eigentlich so viel vermurkst? PC Player diskutiert mit jemandem aus der ersten Reihe: Andreas von Lepel moderiert die umstrittene ZDF-Sendung »X-Base«.

Mit viel Optimismus, noch mehr Trara und einem schillernden Sponsoren-Konglomerat startete das ZDF seine tägliche Computersendung »X-Base«. Doch was dann live über den Bildschirm flimmerte, konnte so mancher Gebührenzahler nur noch für einen schlechten Scherz halten: technische Pannen, eintönige Videospiel-Wettkämpfe und Moderatoren frisch vom Arbeitsamt. Als Folge ging's erst einmal ins tiefe Tal der Einschaltquoten: Laut GFK dümpelte die Zuschauerzahl im Dezember beharrlich unter der 300.000-Grenze.



Andreas von Lepel ist einer der vier Moderatoren von »X-Base«. Auf sein Drängen hin wird die Spielesendung umgebaut.

Andreas von Lepel (25) ist der X-Base-Moderator mit dem solidesten fachlichen Background. Schon im zarten Alter von 13 Jahren programmierte er Spiele auf seinem ZX-81, schrieb später prominente Titel wie »Sarcophaser« für den Amiga, arbeitete als Entwicklungsleiter bei Konami und baute nebenbei seinen Dipl.-Ing. in Luft- und Raumfahrttechnik.

Daß die anfängliche Form von X-Base Macken hatte, räumt Andreas im Gespräch ein. Auf sein Drängen hin wurde das Konzept umgekrempelt: Der Freitag ist seit dem 16.12. der »PC-Tag« und völlig frei von infantilen Videospiele-Wettkämpfen.

HEINRICH: Andreas, daß Du von Computerspielen reichlich Ahnung hast, sei unbestritten. Aber womöglich kann ein Fähiger alleine im Dschungel des öffentlich-rechtlichen Fernsehens nicht viel ausrichten. Welche fachliche Kompetenz haben eigentlich die ganzen Macher und Manager, die das ursprüngliche X-Base-Konzept geprägt haben?

ANDREAS: So ein Konzept entsteht ja nicht nur mit Leuten, die fachlich absolut fit sind. Es gibt genug Entscheider, die nicht so tief in der Materie stecken. Die Idee zu X-Base hatten damals Leute wie Christoph Post, früher Programmdirektor bei VIVA, oder Dr. Burda vom Burda-Verlag plus einige andere große Tiere. Die dachten halt, wir machen jetzt mal eine Computersendung für Kids; die wird dann irre Einschaltquoten haben.

HEINRICH: Das ist ja das Problem. Der Dr. Burda z.B. hat sicher von vielen Dingen Ahnung und auch mal im Wirtschaftsteil der Zeitung was über Nintendo gelesen. Aber im Detail hapert's doch beim Spiele-Fachwissen.

ANDREAS: Ganz genau. Und nachdem diese ursprüngliche Idee da war, sagte man sich deshalb »Jetzt brauchen wir guten Rat«. Der ist bekanntlich teuer und viel Geld war am Anfang nicht da. So kam es dazu, daß zunächst ein Konzept entstand, daß auf eine Altersgruppe von 9 – 19 zugeschnitten war.

Aber man kann nicht alle in dieser Altersgruppe zusammenwerfen und mit einer Sendung bedienen. Denn es gibt die Kids so zwischen 9 und 14, die auf Videospielkonsolen stehen. Auf der anderen Seite stehen die Älteren, die PCs besitzen, aber keinen Bock drauf haben, das 37. Konsolen-Hüpfspiel jeden Tag zu sehen.

Dann wurden Redakteure eingestellt: »Gestaltungsredakteure«, die sich mit dem ganzen Fernsehkram auskennen und richtige Spieleredakteure, die fachlich fit sind. Nun ist es aber so, daß die Leute, die von dem Fach Ahnung haben, immer wieder kastriert werden.

> **»Als Moderator ist man das letzte Glied in der Kette und bekommt vorgekaut, was man am Schluß sagen darf und was nicht.«**

HEINRICH: Von wem werden die kastriert?

ANDREAS: Von allen. Es laufen unglaublich viele Leute mit einer Schere und einem Messer herum.

HEINRICH: Ist es beim ZDF wirklich so, wie man sich das als Außenstehender so vorstellt? Viele Instanzen, viele Hierarchien, 20 Genehmigungen, alle quatschen dir rein...

ANDREAS: Ja, wir sind schließlich beim öffentlich-rechtlichen Fernsehen. Ein Beispiel: »Dark Forces« von LucasArts. Der Hype schlechthin, es sieht super aus, alle sind begeistert, die es je auf einer Messe gesehen haben. Wir haben natürlich auch einen Beitrag gefilmt und wollten Dark Forces vorstellen. Doch dann durften wir das nicht bringen, weil das Programm angeblich zu gewalttätig ist. Andererseits werden Spiele für die Sendung genehmigt, wo man mit dem Auto rumfährt, Motorradfahrer abschießt und dafür je 500 Punkte bekommt.



Heinrich Lenhardt wetzte in PC Player 12/94 das Kritikermesser und wetterte gegen X-Base. Seinerseits leistete er einen historischen kulturellen Beitrag im Rahmen des »Poing-Base«-Videos...

HEINRICH: Wie genau sieht die Instanz aus, die sagt »das könnt ihr bringen« oder »das geht nicht«? Ist das so ein Moralgremium, das von einem Sozialpädagogen und einem Pfarrer geleitet wird?

ANDREAS: Kein Witz, ich bin selber Pfarrersohn und habe mit meinem Vater schon häufiger über sowas diskutiert. Er ruft mich manchmal an und sagt zu mir »Andreas, also dieses Road Rash! Da rasen die Jungs auf Motorrädern, schubsen die anderen Fahrer runter und knallen irgendwo in die Bande rein«. Er meint, es sieht grafisch sehr gut aus und der Geschwindigkeitsrausch komme voll rüber. Aber er macht sich ein bißchen Sorgen, ob das für jugendliche Mofa-Fahrer so das richtige Vorbild ist.

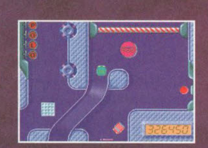
HEINRICH: Und wer hat jetzt konkret Dark Forces aus der Sendung gekippt?



Der neue Polo. Das schönste Menü für Ihre Festplatte.

Zuerst laden Sie unseren elektronischen Katalog auf Ihrem PC und machen mit dem neuen Polo eine kleine Probefahrt. Dann steigen Sie zur Abwechslung auf das PC-Spiel „Ping Pong Polo" um.

Und mit einem VW-Online-Decoder holen Sie sich über Btx noch schnell die neuesten Informationen. Katalog, Spiel und Decoder können Sie ab sofort bei uns bestellen. Technische Anforderungen und Bestellmodalitäten über die Polo-Infoline 01 90-21 15 21 (DM 1,15/Min. MPS) oder über Fax-On-Demand 0 81 06-36 65 55, Dokument-Nr. 11111. Wann bestellen Sie Ihr Menü?



Der neue Polo. So vielseitig kann klein sein.


Dark Forces: »Der Bericht wurde uns vom ZDF verboten, weil das Programm angeblich zu gewalttätig ist«.

ANDREAS: Das wurde uns vom ZDF verboten. Die Konstellation sieht so aus: Das ZDF hat die Sendung eingekauft und dafür wurde die Firma CGS gegründet, die X-Base wiederum bei MME produzieren läßt – alles klar? Wir müssen denen alles vorlegen, bevor es gesendet wird. Und die entscheiden dann nach ihren Maßstäben, was jetzt durchgeht und was nicht.

HEINRICH: Und da bist du dann als Moderator machtlos?

ANDREAS: Als Moderator ist man eh' machtlos. Als Moderator ist man das letzte Glied in der Kette und bekommt vorgekaut, was man am Schluß sagen darf und was nicht. Das läuft so ab, daß man morgens reinkommt und sofort von allen möglichen Leuten vollgelabert wird.
Beispiel: Einer unserer Gestaltungsredakteure hat ein Interview mit einem Psychologie-Professor gemacht und sprach mit ihm über Computerspiele und deren Gefahren. Der Psychologe sagte uns, daß er vier Wochen lang begeistert das indizierte »Doom« gespielt hat, denn er hält es privat für ein absolut tolles Programm. Er meint aber auch, daß Doom auf jeden Fall irgendwie gefährlich ist; gerade weil's so realistisch ist und Spaß macht. Aber das Programm auf den Index zu setzen und totzuschweigen, das dürfe eigentlich nicht sein.
Man muß es schon zeigen. Und dann sollte man konkret darauf hinweisen, daß Doom gefährlich ist und für Kinder keinesfalls geeignet. Dann sehen es auch die Eltern und wissen Bescheid.
Und just dieses wirklich interessante Interview darf – das wurde mir zumindest gestern gesagt – wahrscheinlich nicht gesendet werden.

HEINRICH: Ich kann mich des Eindrucks nicht erwehren, daß die X-Base-Moderatoren nicht ausschließlich wegen irrsinniger Kompetenz eingestellt wurden. Das eine oder andere Mitglied in Eurem Team runzelt ja schon angestrengt die Stirn, wenn der Teleprompter mal zu schnell läuft. Nach welchen Gesichtspunkten hat man euch den angeheuert?

ANDREAS: Sie wollten von allem etwas haben. Um ein breites Spektrum abzudecken, gibt es bei uns Moderatoren, die sich mit Computern gut auskennen, aber auch Kolleginnen, die teilweise noch nicht so fit sind.
Das finde ich auch gar nicht so unsinnig. Interviews mit Programmierern werden z.B. von Moderatoren erledigt, die sich entsprechend auskennen. Wenn hingegen ein Gast ein neues, komplexes Produkt vorstellt, ist es vielleicht ganz sinnig, wenn jemand mit ihm spricht, der sich mit Computern nicht so gut auskennt. Ähnlich wie der Durchschnitts-Zuschauer.

HEINRICH: Also bloß keinen nehmen, der für das Interview zu intelligent ist?

ANDREAS: So ähnlich. Der Moderator soll Fragen stellen, die Zuschauer auch hätten. Es war ohnehin sehr mutig von der Produktionsgesellschaft, vier Leute zu nehmen, die noch nie vor der Kamera standen.

HEINRICH: Es hat dann auch so gewirkt, als wäre die Sendung nie geprobt worden. Keiner kennt den Ablauf, die Spiele schmieren ständig ab...

ANDREAS: Es hatten sich so viele Hürden ergeben, daß wir zwei Tage vor der ersten Sendung noch mit der ganzen Technik Probleme hatten. Es war ein absolutes Zeitproblem. Die Leute habenständig Nachtschichten gefahren und sich wirklich totgearbeitet, damit diese Sendung einigermaßen läuft.

HEINRICH: Ihr konntet ja zu dem Zeitpunkt auch nicht sagen: »Dann verschieben wir den Start halt um einen Monat«.

ANDREAS: Genau. Und prompt ist es schiefgegangen. Die erste Woche war in technischer Hinsicht eine reine Katastrophe.

HEINRICH: Ist es denn wirklich so spannend, jeden Tag zuzugucken, wenn sich ein paar mäßig motivierte Kids mit ständig den selben Videospielen Wettkämpfe liefern? Der achtjährige Sohn unserer Schlußredakteurin fühlt sich da auf Dauer geistig unterfordert.

ANDREAS: Dauernd diese Spielshows sind nicht spannend genug. Und nur wegen des dreiminütigen Beitrags über ein PC-Thema, der zwischen zwei Wettkampf-Runden eingestreut ist, sehen sich die entsprechend interessierten Leute nicht die ganze Sendung an.

»Eingebettet zwischen Eddie Highscore und Sonic 2 - die optimale Abschreckung!«

HEINRICH: Genau das ist es. Die Themen bei Euren Filmeinspielungen sind ja teilweise wirklich interessant, aber halt viel zu kurz abgehandelt und eingebettet zwischen Eddie Highscore und Sonic 2 – die optimale Abschreckung.

ANDREAS: Das ist auch der Punkt, bei dem unsere Gestaltungsredakteure und alle anderen, die an den Filmbeiträgen arbeiten, langsam ernsthaft sauer werden. Die machen da wunderschöne Arbeit, fabrizieren die Beiträge, organisieren die Bilder. Dann wird das in eineinhalb Minuten abgefackelt und geht total unter.
So machen wir es wirklich keinem recht. Denn diejenigen, die sich für die Beiträge interessieren, können die Spielrunden nicht ertragen. Und die Jüngeren haben an den Filmbeiträgen kein Interesse, die wollen ihre Videospiele haben. Deswegen haben wir jetzt eine Konzepterweiterung durchgesetzt: wir teilen auf.

HEINRICH: Dank der polemischen PC Player-Kritik, gib's zu! Da kam der ZDF-Intendant mit dem Heft rein, in dem unser wüster Verriß stand und hat losgepoltert: »Diese Typen in Poing haben vollkommen recht!«.

ANDREAS: Genau, »Poing-Base« war die entscheidende Inspiration! Wir sollten gleich den Namen unserer Sendung anpassen, wie wär's mit »X-Base Poing«?

HEINRICH: Ihr solltet aber erst mal mit unserem Boß reden, da sind dann ein paar Millionen Lizenzgebühr fällig...

ANDREAS: Aber jetzt mal ernsthaft: Montag wird ab jetzt immer ein Magazintag sein mit allgemeinen Computerthemen. Also z.B. Computer in der Medizin, Computer und Umwelt...

HEINRICH: ...und keine videospielenden Kinder?

ANDREAS: Keine videospielenden Kinder, die sind an dem Tag verboten. Das gleiche gilt auch für den Freitag, denn der ist ab sofort unser PC-Tag, an dem wir Unterhaltungs-Software vorstellen.

HEINRICH: Also in erster Linie Spiele, aber auch mal eine nette Multimedia-Anwendung?

ANDREAS: Ganz genau. In den Zeitschriften könnt Ihr alles in Ruhe verbraten. Ihr habt viel Papier, viel Platz und man kann alles gemütlich nachlesen, archivieren oder vergleichen. Das geht in einer Fernsehsendung natürlich nicht. Wir können nur ein paar Highlights rauspicken, aber auch Animationen zeigen und damit die Geschwindigkeit der Spiele rüberbringen.

HEINRICH: Läßt man euch da in Ruhe am Konzept feilen oder gibt's von oben wüste Drohungen? Hausnummer: »Wenn's bis dann und dann nicht besser läuft, machen wir den ganzen Laden dicht«.

ANDREAS: Das ZDF will ja unbedingt vom Rheumadecken-Publikum wegkommen. Daß es von Anfang nicht von von 0 auf 100 funktioniert und wir das X-Base-Konzept erweitern mußten, war klar.
Auf jeden Fall senden wir bis Ende März. Das ist eine Beobachtungsphase; das heißt, das ZDF überwacht uns und die Einschaltquoten. Wenn die dann einigermaßen O.K. sind, ist das ZDF sehr gewillt, die Sendung fortzuführen. **(hl)**

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games starten durch

Hell
Der Cyberpunk Thriller mit Dennis Hopper, Stephanie Seymour, Grace Jones und Geoffrey Holder
CD-ROM **89,95**

Golden 10:
Silent Service 2, Mig 29, Railroad Tycoon, First Samurai, Perfect General, Mega-Lo-Mania, Chess Player 2150, Kick off 2, Gunship, Red Storm Rising
komplett auf einer CD für **99,95**

Der Wahnsinn ufert aus ...
Silent Service 2
Railroad Tycoon
Perfect General
komplett auf einer CD-ROM
49,95

Unser Tip des Monats
King's Quest VII
Perfektion bis ins Detail in einer grafischen Qualität fast wie bei einem Zeichentrickfilm
Nur als CD-ROM Version erhältlich!
89,95

The even more Incredible Machine
Der Nachfolger eines der beliebtesten Spiele aller Zeiten
PC-Disk **19,95**

Dark Forces *
Der lang ersehnte Nachfolger von Rebel Assault
CD-ROM **89,95**

Das Jahr fängt ja wieder gut an...
Der Planer
incl. Der Planer Extra
CD-ROM **29,95**

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour *	119,95 *	
1942 – Pacific Air War	99,95 *	89,95
1944 – Across the Rhine	99,95 *	99,95 *
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aladdin		**69,95 ***
Alien Legacy		79,95
Armored Fist	89,95	69,95
Aufschwung Ost		79,95
Battle Bugs (dt.)	79,95 *	69,95
Battledrome		89,95 *
Battle Isle 2	89,95	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95	
Bazooka Sue	89,95 *	89,95 *
Betrayal at Krondor (dt.)	79,95	89,95
Bioforge	99,95 *	
Black Hawk		89,95 *
Bureau 13	79,95 *	79,95 *
Cannon Fodder 2		**69,95 ***
Caribean Desaster	89,95 *	89,95 *
Chaos Engine		59,95
Chartbreaker		89,95 *
Colonization (dt.)	99,95	99,95
Comanche (dt.)	99,95	69,95
Comanche Data Disk 1 + 2		je 59,95
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crime Patrol	99,95 *	
Cyberia	**99,95 ***	
CyberWar (dt.)	109,95	
Cyclemania	79,95	
Cyclones	89,95 *	89,95 *
Dark Forces	89,95 *	
Dark Sun 2 – Wake of the Ravager	89,95	89,95
Das Amt		89,95 *
Dawn Patrol (dt.)	89,95	89,95
Death or Glory		89,95
Delta V		79,95
Der Baulöwe (Windows)		89,95
Der Clou – Profidisk		39,95 *
Descent	**89,95 ***	
Desert Strike	79,95	69,95
Die Siedler		89,95
Discworld	89,95 *	
Doom 2 – Hell on Earth	89,95	99,95
neue Episoden für Doom 1 und 2		je 29,95
Doom 1 & 2 Utilities (2 CD's)	49,95	
Doppelpass (Anstoss + WorldCup)	89,95	89,95
Dragon Lore – Chapter One (dt.)	**89,95 ***	**69,95 ***
Earthsiege	89,95	89,95
Ecstatica	89,95	
Elder Scrolls – Arena (dt.)		89,95 *
Elite 3 (1st Encounters)	79,95 *	79,95 *
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flightsimulator 5.1 (engl.)		99,95 *
Freddy Pharkas	79,95 *	79,95
Frontpage Football Pro		89,95 *
Full Throttle	89,95 *	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (Ikarion)	99,95 *	89,95 *
Hell	89,95 *	
Heros of Might & Magic		89,95 *
Höhlenwelt	**89,95 ***	
Hokum KA 50		79,95 *
Indy Car Racing		59,95
Indy Car Racing Data Disks		je 29,95

PC-Spiele	CD	Disk
Incredible Machine 2	89,95 *	89,95 *
Inferno (dt.)	99,95	
Iron Assault	**99,95 ***	
Iron Cross	89,95 *	
Jungle Strike	79,95 *	
Kingdoms of Germany	79,95 *	79,95 *
King's Quest 7	89,95	
Lands of Lore (dt.)	99,95	69,95
Larry 1-6 Collection	komplett 89,95 *	
Last Dynasty	89,95 *	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	89,95	
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Lemmings Weihnachtsedition '94	39,95	39,95
Lion King		**69,95 ***
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner (dt.)	89,95 *	69,95
Lords of the Realms (dt.)	79,95	79,95
Lost Eden	99,95 *	
Lothar Matthäus Super Soccer		69,95
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic the Gathering	**99,95 ***	
Master of Magic / Master of Orion		je 99,95
Menzoberranzan	89,95 *	89,95 *
Metal Marines		69,95 *
Micro Machines		69,95
Myst	99,95	
Nascar Racing	89,95	79,95
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis	**99,95 ***	
Novastorm	89,95	
Oldtimer	89,95	
Outpost (dt.)	89,95	89,95
Pacific Strike		69,95
Panzer General	89,95 *	89,95 *
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	99,95 *	
Pinball Dreams Deluxe	79,95	
Pinball Illusions	79,95	69,95 *
Pizza Connection		89,95
Powerslide	79,95 *	79,95 *
Quarantine (dt.)	**79,95**	**79,95**
Ran Trainer (dt.)	99,95	89,95
Ravenloft (dt.)	89,95 *	89,95
Rebel Assault (engl.) SONDERP.		69,95
Rise of the Robots (dt.)	99,95	89,95
Royal Flush Pinball	79,95 *	79,95 *
Sam & Max (dt.)	99,95	89,95
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim City 2000 Data Disk		39,95
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95	99,95
Simon the Sorcerer 2		89,95 *
Space Federation		69,95
Space Simulator (engl.)		99,95
SSN-21 Seawolf (dt.)	89,95	79,95
Star Crusader (dt.)	79,95	79,95
Star Trek 2 – Judgement Rites (dt.)		99,95
Star Trek – Next Generation	99,95 *	
Star Wars Screen Entertainment		**59,95 ***
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Sternenschweif Speech Pack (dt.)		39,95
Strike Commander		69,95
Strike Commander Zusatz-Disks		je 39,95

PC-Spiele	CD	Disk
Strike Com. & Privateer	komplett 99,95	
S.U.B.		79,95 *
Supercarts	**99,95 ***	
Syndicate	99,95	89,95
Syndicate Data Disk		39,95
System Shock	89,95 *	79,95
Theme Park	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)	i.V.	99,95
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
U.F.O. & Master of Orion	komplett 79,95	
Ultima 8 – Pagan (dt.)		**49,95**
Ultima 8 Speech		**19,95**
Under a Killing Moon	99,95	
US Navy Fighter (engl.)	99,95	
Virtuoso	79,95	79,95
Voyeur	89,95	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95 *
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	69,95	
Wing Commander 3	**109,95 ***	
Wing Commander Armada	89,95	69,95
Wings of Glory	79,95 *	89,95 *
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95 *	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	**69,95**	**79,95 ***
Zonked		49,95 *

PC-Disk Preishits

Bane of the Cosmic Forge (dt.)	19,95
Curse of Enchantia	19,95
Der Patrizier	39,95
Dogfight	39,95
Dune 2 (engl.)	29,95
Eco Quest	19,95
Elite 2	39,95
Erben des Throns (dt.)	29,95
Even more Incredible Machine (dt.)	**19,95**
Formula 1 Grand Prix	39,95
Gateway to Savage Frontier (5,25", dt.)	19,95
Great Courts 2	29,95
Gunship 2000	39,95
Kings Quest 5 (engl.)	**19,95**
Indiana Jones Adventure 3 + 4 (dt.)	je 39,95
Ishar 1 (dt.)	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95
Lemmings 2	19,95
Mad TV (dt.)	39,95
Might & Magic 5	39,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95
North & South	29,95
Paperboy 2	19,95
Pirates Gold (dt.)	**29,95**
Prince of Persia	29,95
Robin Hood – Conquest of Longbow (e.dA.)	19,95
Space Quest 4 (engl.)	19,95
Terminator Rampage	29,95
Titus the Fox	19,95
Transarctica	19,95
Ultima 7 (engl.)	**19,95**
Willy Beamish (e.dA.)	19,95
Winter Olympics	29,95
Zyconix (Tetris-Variante, dt.)	9,95

CD-ROM Preishits

7th Guest		39,95
Der Planer	**SONDERPOSTEN**	**29,95**
Dogfight		39,95
Elite 2		39,95
Formula 1 Grand Prix		39,95
Great Courts 2		**29,95**
Gunship 2000		39,95
Hanniball & 200 Spiele		29,95
Jutland (engl.)	SONDERPOSTEN	49,95
Larry 5 & Perfect General	kompl.	39,95
Lemmings 1+2	kompl.	29,95
M 1 Tank Platoon		29,95
Microcosm		29,95
Mega-Lo-Mania		**29,95**
Megarace		49,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je	39,95
Pirates Gold		39,95
Red Baron & Railroad Tycoon	**kompl.**	**39,95**
Silent Service 2 & Red Storm Ris.	**kompl.**	**39,95**
Star Control 1 + 2	kompl.	29,95
Summer + Winter Challenge	kompl.	29,95
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries		39,95
Their Finest Hour incl. Missions		39,95

CD-ROM Laufwerke

Panasonic 562 B, Double Speed	299,95

Soundkarten

Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	**159,95**
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95

Disketten

3,5" MF 2HD	ab 6,99

Festplatten intern

420 MB, AT-Bus	399,95

Andere AT-Bus- & SCSI-Festplatten auf Anfrage!

Joysticks

Advanced Gravis GamePad	49,95
Advanced Gravis Joystick	ab 59,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	**259,95**
Flightstick Pro	169,95
Logi WingMan	ab 69,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen gerne auf Wunsch vorab zusenden.

Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

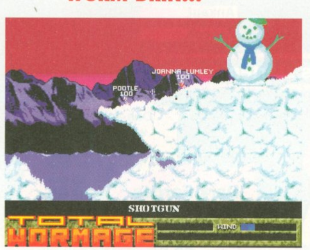
Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 – 29
12053 Berlin (Neukölln)

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28



AKTUELLE MELDUNGEN

DA IST NICHT NUR EIN WURM DRIN...



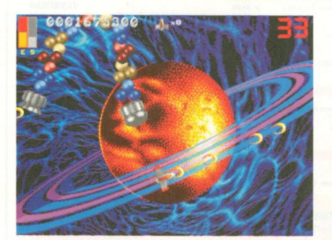
Zwei Würmer im Schnee tun dem Schneemann nicht weh...

Wie meint Alan Bunker, der Pressesprecher von Team 17, in seinem Brief: »Wie soll ich dieses Spiel nur beschreiben?«. Recht hat er – seine Umschreibung von »Worms« liest sich wirklich so, daß man sich fragt »Und das soll funktionieren?«. Worms wird eine Art Mischung aus »Lemmings« und »Cannon Fodder 2«. Bis zu vier bewaffnete Würmer pro Partei bekämpfen sich in einem Gelände, das in einer Seitenansicht gezeigt wird. Wie beruhigend, daß es nicht nur um Mord und Totschlag geht – da man seinen Schützlingen Namen geben und sie von Runde zu Runde hegen und pflegen kann, soll eine freundschaftliche Beziehung zum eigenen Wurm aufgebaut werden.

Bis zu 16 Spieler gleichzeitig sollen bei vernetzten PCs möglich sein. »Worms« dürfte sich etwa im April 1995 in Ihren PC graben.

STERNENSTAUB UND STEINSCHLAG

Man nehme das Spielprinzip von »Asteroids«, addiere soviele Farben wie sich überhaupt in eine VGA-Palette quetschen lassen und mische das Ganze mit der einen oder anderen 3D-Sequenz ab. Heraus kommt »Stardust« von der finnischen Programmiertruppe »Bloodhouse«. Level für Level wehrt man erst zweidimensional Felsbrocken und Aliens ab, um dann durch einen High-Speed-Tunnel der nächsten Spielstufe entgegenzurasen. Schon im Februar soll der Sternenstaub durch Ihren Monitor fegen.



Bei »Stardust« geht es schön bunt zu

ZERLEGTER PC-EXPERTE

Da staunt Peter Norton: Gab es seine »Norton Utilities« bisher nur komplett zu kaufen, hat man bei Topware einzelne Programme aus dem Paket gelöst und bietet diese jetzt zu günstigen Preisen auf sich alleine gestellt an (mit Peters Erlaubnis, versteht sich).

Wer keine 300 Mark für die kompletten Tools ausgeben will, kann zur Zeit aus fünf Paketen wählen: Das »Diskettenpaket« enthält Formatier- und Kopiertools, das »Rechnerpaket« mehrere Taschenrechner für DOS und Windows, der »Filefinder« einen flinken Dateisucher, das »Diagnosepaket« einen Hardware-Doktor und die »Anti-Virus«-CD eine – Tusch! – Anti-Viren-Software.

Mit moderaten Preisen von 30 bis 50 Mark je nach Paket und mit jeweils rund 200 Shareware-Programmen garniert sind die Norton-Pakete eine preiswerte Alternative. Bleibt nur zu hoffen, daß auch Peters nützlichste Programme, der berühmte »Norton Disk Doktor« und das lebenswichtige »Undelete«, bald solo erscheinen werden.

APPLES POWER MAC VIDEOSPIEL

Obwohl die Welt dank Sega, Nintendo, Sony, 3DO, Philips und Atari nun wirklich nicht noch eine weitere CD-ROM-Konsole braucht, will Computerhersteller Apple in diesen lukrativen Markt vordringen. Das Projekt »Pippin« soll den Power-PC-Prozessor aus den Power-Macintoshs enthalten. Lizenznehmer Bandai, einst Lieferant von Nintendo-Zusatz-Hardware, übernimmt die Produktion des »Power Players«, der direkt an einen Fernseher angeschlossen wird. Angepeilt ist ein Preis von 500 Dollar und ein Liefertermin im Herbst 1995. Macintosh-Software-Entwickler sollen ihre Spiele und Multimedia-CDs »innerhalb von Tagen« an Pippin anpassen können; Original-Mac-Software kann aber nicht benutzt werden.

DER EINZIG ECHTE GASHEBEL

Thrustmaster rüstet weiter auf. Nachdem schon ein dem Original nachempfundener F-16-Stick erhältlich ist, erscheint im Februar in USA das »F-16 Throttle Quadrant System« (TQS). Der Gashebel enthält unter



Auf diesen Hebel schwört ein F-16-Pilot: Thrustmaster setzt seine Serie von Jet-Nachbau-Hardware

anderem einen »Targeting Trackball«, mehrere Schalter sowie eine Feder-Einstellung für den Gashebel. Der Preis für soviel Knöpfe: knapp 200 Dollar, also etwa 350 Mark. Außerdem wird zwingend das F-16 FLCS benötigt, denn nur über dieses können die einzelnen Schalter in der üblichen Makro-Sprache programmiert werden. **(bs)**

KURZ & BÜNDIG

+++ Warner Bros. dreht einen Computer-Thriller namens »The Net«. In der Hauptrolle: Sandra »Speed« Bullock. Für Authenzität sorgen alleine schon die Drehorte; so werden einige Szenen während der »MacExpo«, einer Macintosh-Fachmesse, gedreht.

+++ Geschichtswissenschaftler verklagten Ex-US-Präsident Bush auf Herausgabe aller seiner E-Mails, die er während der vier Jahre im Amt geschrieben hat. Diese Dokumente »gehören« normalerweise dem amerikanischen Steuerzahler – Bush will sie jedoch exklusiv für die »Bush Library« haben, eine öffentliche Bücherei zu Ehren des Politkers.

+++ Apple verklagt (mal wieder) Microsoft. Die neueste Video-for-Windows-Version (1.1d) soll Elemente aus Quicktime für Windows enthalten.

+++ Die Soundblaster 32 AWE gibt es jetzt auch in einer »Value Edition«, der wichtige Bestandteile fehlen: Kein Waveblaster-Stecker, kein Hardware-MPU-Port, kein RAM zum Aufrüsten der Sounds, kein CSP (ASP)-Chip. Nur letzterer kann nachgerüstet werden.

+++ Microsoft, Sony und Philips arbeiten an einer Erweiterung des CD-Standards. Unter dem Codenamen »CD+« (der inzwischen aus rechtlichen Gründen verworfen wurde) werden CDs mit Audio, Video, Text, Bildern und Software so zusammengefaßt, daß ein Abspieler automatisch erkennt, welche der gespeicherten Daten er verwenden kann. Zusatztreiber für Windows 3.1 werden erscheinen; Windows 95 soll von der ersten Ausgabe an dieses erweiterte Format verarbeiten können.

BESTSELLER

PC-SPIELE-CHARTS

Deutschlands PC-Verkaufshits (Diskette)

Trend	Platz	Titel (Vormonat) Hersteller	Wertung
↔	1	**BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK** (1) Software 2000	75%
↑	2	**COLONIZATION** (3) Microprose	88%
↑	3	**STERNENSCHWEIF – DAS SCHWARZE AUGE 2** (2) Attic	75%
↑	4	**HANSE – DIE EXPEDITION** (7) Ascon	57%
↔	5	**TIE-FIGHTER** (5) LucasArts	85%
↓	6	**SYSTEM SHOCK** (4) Origin	89%
↓	7	**DIE SIEDLER** (6) Blue Byte	83%
↑	8	**ARMORED FIST** (–) Novalogic	65%
↓	9	**SIM CITY 2000** (8) Maxis	90%
↓	10	**FIFA INTERNATIONAL SOCCER** (9) Electronic Arts	85%
↔	11	**THEME PARK** (11) Bullfrog/Electronic Arts	88%
↓	12	**WING COMMANDER ARMADA** (10) Origin	78%
↓	13	**OUTPOST** (12) Sierra	55%
↓	14	**BATTLE ISLE II** (13) Blue Byte	84%
↔	15	**MAD NEWS** (15) Ikarion	77%

Quelle: Media Control. Rechts neben dem Spieletitel steht jeweils die Wertung, welche das Programm beim Test in PC Player erzielte.

PC-Verkaufshits (CD-ROM)

Trend	Platz	Titel (Vormonat) Hersteller	Wertung
↔	1	**REBEL ASSAULT** (1) LucasArts	91%
↑	2	**NHL HOCKEY '95** (4) Electronic Arts	90%
↑	3	**MAGIC CARPET** (–) Bullfrog/Electronic Arts	92%
↑	4	**MYST** (9) Broderbund	73%
↑	5	**WING COMMANDER ARMADA** (6) Origin	78%
↑	6	**FIFA INTERNATIONAL SOCCER** (–) Electronic Arts	85%
↑	7	**BATTLE ISLE II** (10) Blue Byte	84%
↓	8	**THEME PARK** (3) Bullfrog/Electronic Arts	88%
↑	9	**ARMORED FIST** (–) Novalogic	65%
↓	10	**OUTPOST** (5) Sierra	55%
↑	11	**CYCLEMANIA** (–) Accolade	63%
↑	12	**SIMON THE SORCERER** (15) Adventure Soft	75%
↑	13	**PGA TOUR GOLF 486** (14) Electronic Arts	85%
↓	14	**SSN-21 SEAWOLF** (12) Electronic Arts	65%
↑	15	**TRANSPORT TYCOON** (–) Microprose	82%

Quelle: Media Control. Rechts neben dem Spieletitel steht jeweils die Wertung, welche das Programm beim Test in PC Player erzielte.

MITMACHEN BEI DEN LESERCHARTS

Ab der nächsten Ausgabe sollen die PC Player-Leser entscheiden, welche Spiele einen Spitzenplatz verdient haben. Bitte beteiligen auch Sie sich an der Abstimmung: Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

Der CD-ROM-Inhalt von »PC Player plus« 2/95

Willkommen in Cybirien



Unser Menü-System bietet Ihnen komfortablen Zugriff auf die einzelnen Demos

Mit neuem Karton, mehr Software-Updates und einer zum Bersten gefüllten Scheibe setzt PC Player plus konkrete Anregungen von Lesern um.

Die Leserpost zu PC Player plus zeigt: Wir sind auf dem richtigen Weg. Neben Lob und Kritik gibt es in Ihren Briefen immer wieder interessante Anregungen zu lesen, die wir in den nächsten Monaten in die Tat umsetzen werden. Schritt Nummer 1 machen wir mit dieser Ausgabe: In der Heftmitte finden Sie einen stabilen und besser designten Karton, der als Einlage für eine leere CD-Hülle dienen kann. Die neongelbe Flappe außen am Umschlag bleibt, damit Sie die CD-Ausgabe am Kiosk sofort erkennen. In den nächsten Ausgaben werden wir auch das leidige Thema »Klebstoff« endgültig lösen. Mit dem Nachbestell-Service können Sie jetzt auch die CDs solo ordern, wenn Ihr Kiosk eine Scheibe nicht vorrätig hatte. Mehr dazu lesen Sie in der Heftmitte.

Weitere Anregungen wünschen wir uns zu den Themen »Daten Player« und »Interaktiver Test«. Unser Team bastelt an neuen, erweiterten Versionen und freut sich auf Verbesserungsvorschläge per Post oder E-Mail (71333.2206@compuserve.com).

Ab nach Sibirien: Spielen Sie einen kompletten Level aus »Cyberia«.

Exklusiv auf PC Player plus

Bei unseren Lesern zählen Adventures zu den beliebtesten Spiele-Kategorien. Und immer mehr Abenteuerspiele erscheinen exklusiv für CD-ROM. Grund genug für unser Team, die fünf besten CD-ROM-Adventures miteinander zu vergleichen und eine Spezial-Ausgabe unseres »Testplayers« zu gestalten. Der Testplayer ergänzt damit unsere Tests im Heft und setzt die einzelnen Spiele zueinander in Zusammenhang. Außerdem gibt es, nach zwei Monaten Pause, wieder ganz reguläre »Multimedia Leserbriefe«. Diesmal sehen Sie unter anderem, wo der verschollene Zwillingsbruder von Florian Stangl gefunden wurde und wie wir unsere Spielewertungen etwas »positiver« gestalten.

Bugs und Updates

In unserem Bemühen, das CD-ROM-Menü zu beschleunigen, ist uns in der letzten Ausgabe ein peinlicher Fehler passiert. Das Menüprogramm versucht, auf ein Laufwerk mit dem Buchstaben »R:« zuzugreifen. Den Fehler haben wir natürlich korrigiert – wenn Sie auf der aktuellen CD (2/95) das Programm »Januar« starten, erscheint das korrigierte Menü für die CD aus dem letzten Monat.

Nicht von uns verschuldet ist ein Bug im Demo zu »Cyberia«. Wenn Sie das Demo starten wollen und die Meldung erhalten, daß die Datei »GLOBAL.DEF« nicht gefunden werden kann, gehen Sie wie folgt vor:

Wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk

D: (oder anderer Buchstabe)

Wechseln Sie in das Cyberia-Verzeichnis

CD \CYBERIA

Wechseln Sie zurück auf die Festplatte

C:

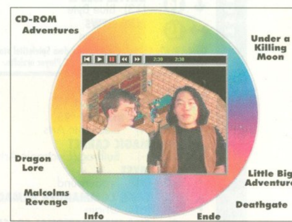
Wechseln Sie auch hier in das Cyberia-Verzeichnis

CD \CYBERIA

Jetzt sollte sich die Demo mit DEMO starten lassen.

Dicke Demos braucht das ROM

Schwerpunkt dieser CD-ROM sind wieder einmal dicke Demos, die Sie garantiert in keiner Mailbox finden. Die 300-MByte-Version von »King's Quest 7«, die ein komplettes Kapitel enthält, gehört genauso dazu wie der spielbare Level aus »Cyberia«, der mit einer nicht interaktiven Sequenz aus einem anderen Level garniert wurde. Das Rock'n'Roll-Ballerspiel »Virtuoso« glänzt hingegen mit einem fetzigen Soundtrack, den Sie auch auf jedem Audio-CD-Spieler starten können. Überspringen Sie einfach Track 1 (die Computerdaten) und Sie hören den Song auf Track 2. Zusammen mit den weiteren Demos ist die CD mal wieder bis zum Rand gefüllt.



Adventures auf CD-ROM: Unser Testteam analysiert Trends, Technik und Talente.

Wenn's mal nicht läuft

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos wurden auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellesten Versionen von drei Virenscannern wurde das ROM auch komplett auf Viren überprüft.

Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es unmöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an:

PC Player
CD-Umtausch
Gruber Str. 46 a
85586 Poing

Sollte allerdings nur ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die jeweiligen Programmierer verantwortlich. (bs)

DAS SPIEL DES MONATS

Steigen Sie ein und machen Sie eine Probefahrt mit dem neuen VW Polo... auf einem Flippertisch! »Ping Pong Polo« ist eine witzige Mischung aus Flipper, Tennis und Geschicklichkeitsspiel, die Sie zusammen mit einem kompletten BTX-Decoder und einem interaktiven Katalog des neuen Polo auf unserer CD finden. Noch mehr Polo gibt es übrigens auf einer speziellen CD-ROM, die bei Volkswagen erhältlich ist.


Machen Sie Urlaub auf Ihrer eigenen Insel!
Canone ist da...
Burger schon lange...
Bolschewiki kommt mit...
Ron auch...*
IKARION
Caribbean DISASTER
* Auf der CD-ROM Version von Carribean Disaster sorgt Ron Williams als DJ Ron für das echte Inselfeeling.
Wann kommen Sie?
Eine spielbare Demoversion für PC erhalten Sie gegen Einsendung von DM 6.- in Briefmarken
CARIBBEAN DISASTER – Mitten drin statt außen vor
Ikarion Software GmbH • Postfach 1760 • 52019 Aachen • Tel: (0241) 911 971 • Fax: (0241) 911 911
IKARION



Test: »Monthy Python's Complete Waste of Time«

UND NUN ZU ETWAS GANZ ANDEREM...

Britische Kult-Komik der interaktiven Art: Das offizielle Monty Python-CD-ROM ist Videoclip, Spiel sowie Bildschirmschoner zugleich – und bricht in all diesen Disziplinen mit sämtlichen Konventionen.



Ölen Sie die Maus für eine Runde »Spot the Looney«

In Ihrem Bekanntenkreis gibt es sicher auch eine Person, die komplette Dialogpassagen von »Das Leben des Brian« genauso auswendig aufsagen kann wie den Papageien-Sketch (»abgeritten zu den Ahnen...«) oder das Holzfäller-Lied. Dabei handelt es sich um einen Fan der britischen Komikertruppe »Monty Python«, die von 1969 bis 1974 die Bildschirme der Briten unsicher machte. Das völlig absurde Comedy-Programm fand bei uns über die nachfolgenden Kinofilme sowie die kürzliche Ausstrahlung der Fernsehfolgen in den dritten Programmen eine verschworene Gemeinde. In den USA verhält es sich ähnlich wie bei »Raumschiff Enterprise«: Seitdem die Monty-Python-Truppe nicht mehr zusammen ist und keine neuen Folgen und Filme produziert werden, wächst auch dort die Fangemeinde stetig.

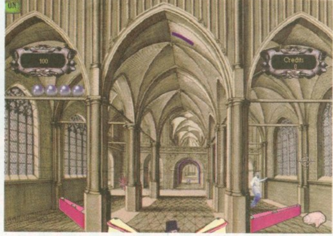
Nun fällt einem auf die Frage »Was brauche ich noch auf CD-ROM?« eine ganze Menge ein, aber nicht unbedingt Monty Python. Dem zum Trotz hat der amerikanische Newcomer »7th Level« sich die Rechte an alten Sketchen besorgt, vier Python-Mitglieder ins Tonstudio respektive an den Zeichentisch gezerrt und eine wilde Mixtur aus Spiel, Sketchparade und Desktop-Tools geschaffen. Unter dem sinnigen Namen »Complete Waste of Time« (»reine Zeitverschwendung«) verbogen die Entwickler sämtliche Regeln der Multimedia-Programmierung und bastelten ein Produkt mit hohem Lachfaktor, bizarrem Blödsinn und einem intergalaktischen Preisausschreiben.

Das Hauptmenü präsentiert sich als Gehirn, welches aus allen Nähten zu platzen droht. Es ist schließlich auch mit vier »Räumen«, einer Spieleecke und einem »Pythonizer« gefüllt. Die vier Räume sind eigentlich subtile Spiele, die man tatsächlich gewinnen kann. Im »Loonatorium« spielen Sie beispielsweise »Spot the Looney«. Wilde Gestalten, die über den bizarren Hintergrund fliegen, müssen rasch mit der Maus angeklickt werden. Für jeden Erfolg gibt es einen kryptischen Hinweis, was als nächstes geschehen soll. Die zu fangenden Wesen werden immer schneller und wer dann schließlich nicht mehr mitkommt, muß in die »Penalty Box«. 30 Sekunden lang werden Sie hier von nicht abbrechbarer, scheußlicher Musik gequält, bis Sie wieder weiterspielen dürfen. Der »Corridor« scheint einer alten Kirche entnommen zu sein. Das Anklicken von Säulen und Fenstern fördert Ausschnitte aus berühmten Python-Sketchen zutage. Wer mit der Maus etwas genauer sucht, findet aber bald geheime Schalter, welche beispielsweise die Kirche in einen 3D-Flipper verwandeln.

Der »Exploding TV Room« bietet eine auf den ersten Blick einfache Aufgabe: Alles in diesem Zimmer muß in die Luft gesprengt werden. Die meisten

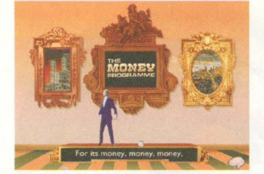


Eines der drei einfachen Geschicklichkeitsspiele ist das »Gopher Game«



Sensation! Kirche verwandelt sich in Flipper! Blasphemische Videoclips laufen in den Fenstern!

Software





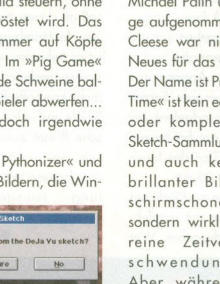


Die Portrait-Galerie verwandelt sich unter anderem in eine Karaoke-Bar, einen einarmigen Banditen und ein Autokino

Dinge explodieren auch sofort nach dem ersten Mausklick; doch um wirklich alles detonieren zu lassen, müssen Sie eine gewisse Reihenfolge einhalten und wieder die Bedeutung diverser versteckter Schalter herausfinden. Wenn der Fernseher nicht explodiert, zeigt er – Sie ahnen es schon – Clips aus der TV-Serie.

Auf den ersten Blick harmlos scheint die »Portrait Gallery« zu sein. Die Bilderrahmen verbergen offensichtlich nur ein paar Videoclips. Doch wenn man hier genauer sucht, entdeckt man unter anderem einen Karaoke-Modus, einen Einarmigen Banditen und ein Autokino...

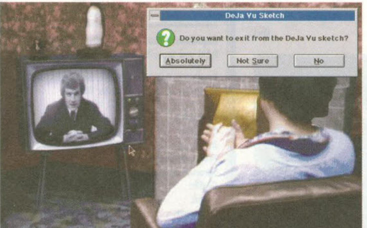
Wer in all diesen Räumen wirklich alles findet, erfährt das »Secret of Intergalactic Success«, das Geheimnis intergalaktischen Erfolges. In den USA ist dieses Geheimnis mit einem Wettbewerb verbunden, bei dem man dicke Multimedia-PCs gewinnen kann; Europäer dürfen aber nicht am Wettbewerb teilnehmen, die entsprechenden Unterlagen fehlen in der Packung.



Das Hauptmenü ist ein appetitlich überquellendes Gehirn

Als ersten Bonus gibt es noch drei kleine Geschicklichkeitsspiele. Im »Chicken Game« müssen Sie ein Huhn durch das Bild steuern, ohne daß es aufgespießt, verspeist oder geröstet wird. Das »Gopher Game« läßt Sie mit einem Hammer auf Köpfe schlagen, die aus dem Boden auftauchen. Im »Pig Game« steuern Sie einen Cowboy, der auf fliegende Schweine ballert, bevor diese Schweinereien auf den Spieler abwerfen... nicht gerade guter Geschmack, aber doch irgendwie komisch.

Bonus Nummer Zwei nennt sich »Desktop Pythonizer« und ist eine Sammlung von Icons, Sounds und Bildern, die Windows verschönern sollen. Neben Standbildern (liebevoll »Dead Pictures« genannt) gibt es auch bewegte Bilder (»Living Pictures«) die entweder als Bildschirmschoner oder als animierter Windows-Hintergrund genutzt werden. Als Bonus im Bonus bietet der »Pythonizer« noch 20 englische Ansagesprüche für Ihren Anrufbeantworter.



Im »Exploding TV Room« müssen Sie alles in die Luft sprengen, doch leider lenkt so mancher Sketch ein wenig ab...

Die Auswahl der im Programm versteckten Sketche ist zwar nicht perfekt, deckt aber die meisten der bekannten Python-Nummern ab. Ärgerlich ist allerdings, daß hier nicht die kompletten Szenen gespeichert sind, sondern munter gekürzt und teilweise sogar verstümmelt wurde. Vom Papageien-Sketch, dem Käseladen, der Spanischen Inquisition und anderen Klassikern sind nur Ausschnitte enthalten. Ob man sich hier einfach den Verkauf von Videokassetten nicht verderben wollte? Im Gegenzug muß man den Entwicklern die Menge an neuem Material zu Gute halten. Zusammen mit Terry Gilliam, der damals die Zeichentricksequenzen schuf, wurde eine völlig abgedrehte Menüführung entwickelt, die dem Monty Python-Stil zu 100 Prozent entspricht. Wo es nötig war, haben Eric Idle, Michael Palin und Terry Jones neue Dialoge aufgenommen; nur John »Silly Walks« Cleese war nicht dazu zu bewegen, etwas Neues für das CD-ROM abzuliefern.

Der Name ist Programm: »Complete Waste of Time« ist kein echtes Spiel, keine Bibliographie oder komplette Sketch-Sammlung und auch kein brillanter Bildschirmschoner, sondern wirklich reine Zeitverschwendung. Aber während der verschwendeten Zeit werden Sie gut unterhalten, sofern Ihr Englisch nicht allzu rostig und Ihr Humorgeschmack entsprechend britisch ist. **(bs)**



complete waste of time

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Multimedia-Monty-Python**
Hersteller:	**7th Level**
Ca.-Preis:	**DM 130,–**
Festplatte:	**ca. 2 MByte**
CD-ROM:	**ca. 650 MByte**
Anleitung:	**Englisch; befriedigend**
Programmtext:	**Englisch; viel**
Sprachausgabe:	**Englisch; viel**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 70



RAVE ROM

Test: »U-96 Club Bizarre CD-ROM«

"Ich möchte gerne Deinen Bürzel küssen!"

"Wahnsinn, ich glaube, er liebt mich wirklich!"

Mega-cool: Die Foto-Love-Story zweier Enten

Von drauß', vom Technoland komm' ich her, ich muß Euch sagen, es raved gar sehr. Mit CD und Datentrack lockt uns »U-96« aus der Disco weg.

Software

Wenn der Atari ST schnurrt und der Sequenzer tourt, ist meist eine Techno-Party im Gang. Zu Techno, Rave, Gabber und den anderen Spielarten voll-elektronischer Musik paßt eigentlich nichts besser als ein CD-ROM mit einem Datentrack, der es entsprechend ausgestatteten Fans erlaubt, multimediale Ergüsse ihres Idols zu genießen. Alex Christensen, Mastermind des Projekts »U-96«, dachte sich wohl dasselbe und stattete seine aktuelle CD »Club Bizarre« neben den Songs »Love Religion«, »Club Bizarre« und »Enter at your own risk« mit einem digitalen Underground-Szenario aus, das erforscht werden will.

Nach der einfachen Installation unter Windows findet sich der Spieler am Eingang zu einem düsteren Fabrikgelände wieder und muß erst einmal einen hartnäckigen Pförtner mit den richtigen Antworten zum Einlaß bewegen. Christensen-Kenner haben es da natürlich leichter als Neulinge, da alle Fragen grob mit dem Hanseaten zu tun haben.

Ist diese Hürde genommen, bewegt man sich durch einen psychedelischen Tunnel in die Haupthalle des Untergrunds, wo man von Christensen begrüßt wird, dank Energiemangel aber keine weiteren Infos erhält. Also begeben wir uns auf die von wabernden Techno-Sounds untermalte Suche, fummeln mit der Maus an diversen seltsamen Apparaturen herum und finden schließlich durch punktgenaues Setzen des Cursors heraus, wie der Scanner am Handgelenk mit neuer Energie versorgt wird. Damit holt man sich bei besonders kniffligen Aufgaben nicht nur knappe Tips des Musikers, sondern »beamt« sich direkt in andere Räume.

In anderen Zimmern des Gebäudes wartet ein ausführliches Techno-Lexikon auf uns, daneben eine Liste mit empfehlenswerten Tanz-Schuppen im gesamten Bundesgebiet. Wer sich besonders geschickt anstellt und beispielsweise bei einem Spielchen Spiegel in einer Disco so dreht, daß ein Laser alle Hindernisse beseitigt (»Deflektor« läßt grüßen!), wird irgendwann in das Studio von Alex Christensen gelangen. Hier darf man sich nicht nur dessen Songs anhören, sondern aus einem großen Vorrat an Samples eigene Stücke zusammenmixen. Zusätzlich warten sechs Videoclips des Sequenzer-Meisters auf den Besucher, darunter auch die Neufassung der legendären Titelmusik aus dem Film »Das Boot«, mit der U-96 populär wurde.

Weitere Highlights im Rundgang durch die Gemäuer sind ein Archiv mit allen Veröffentlichungen Christensens, einige Einblicke in sein Privatleben und eine geniale Foto-Love-Story zweier Gummi-Enten, die herrlich den Teenager-Schmalz diverser Jugendzeitschriften veralbert. Zitat: »Bitte sei lieb zu mir, ich bin noch Küken!«.

Abgesehen von den eher mäßig digitalisierten Bildern stören vor allem die langen Ladezeiten und das meist planlose Vorgehen innerhalb des Undergrounds. Das dünne Handbuch soll all denen helfen, die nicht von allein darauf kommen, was der Hamburger DJ von ihnen erwartet. Doch selbst damit ist es teilweise nervig, die einzelnen Geräte immer wieder in verschiedenen Reihenfolgen durchzuprobieren. Hätte man nicht krampfhaft versucht, die guten Ideen durch mäßige Spiele und unlogische Rätsel zuzuschütten, wäre eine höhere Wertung rausgesprungen.

(fs)



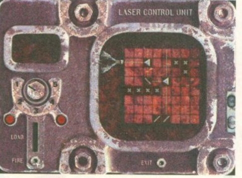
U-96 club bizarre

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	■ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

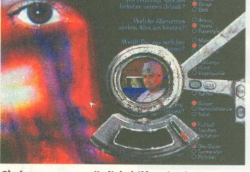
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ:	Musik-Nachschlagewerk
Hersteller:	Motor Music
Ca.-Preis:	DM 40,–
Festplatte:	ca. 14 MByte
CD-ROM:	ca. 250 MByte
Anleitung:	Deutsch; ausreichend
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; befriedigend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Befriedigend

GESAMTWERTUNG: 60



Das Laser-schießt-auf-Spiegel-Spiel gewinnt keinen Originalitäts-Sonderpreis



Christensen persönlich hilft mit ein paar Tips weiter



no world order

Gib' mir die Abkürzung: »TR-i« ist nicht die mit Spannung erwartete neue Spielkonsole von Philips, sondern »Todd Rundgren interactive«. Nachdem der Progressiv-Rocker Acts wie Meat Loaf oder XTC produzierte und mit eigenen Bandprojekten wie Utopia Kultstatus erlangte, hat sich Todd auf seine alten Tage den Computern verschrieben.

Nach dem Debüt auf dem CD-i gibt es die interaktive Musik-CD »No World Order« jetzt auch fürs gute alte Windows. »No Sinn, no Zweck« wäre auch kein schlechter Titel gewesen, denn hinter der bemerkenswert umständlichen Benutzerführung verbirgt sich langweiliger Selbstzweck. Sie können die 10 Songs selber abmischen, Tempo oder Stimmung verändern und den Eigenmix speichern. Nach ein paar Minuten Rumgespiele juckt das limitierte Taktwechsel-Ausprobieren niemanden mehr. Sie dürfen No World Order nicht mal in den Musik-CD-Player stecken. Alle akustischen Ergüsse sind beim CD-ROM nur in digitalisierter Fassung abgelegt.

Anspruchsloser Knöpfchendrück-Dada; beeindruckt allenfalls Leute, die noch fasziniert davon sind, daß man mit einem Infrarot-Sender das Garagentor öffnen kann. Übrigens: Von No World Order gibt's via US-Import auch eine Musik-pur-Ausgabe mit echten Audio-Tracks. Kein bißchen interaktiv, aber einfach gute Musik. **(hl)**



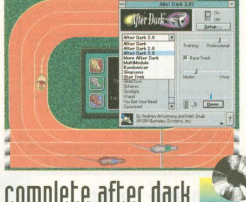
no world order

☐ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
☐ General MIDI	☐ CD-Audio
☐ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Interaktive Rock-CD**
Hersteller:	**TR-i/Electronic Arts**
Ca.-Preis:	**DM 70,–**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 670 MByte**
Anleitung:	**Englisch; ausreichend**
Programmtext:	**Englisch; wenig**
Sprachausgabe:	**Englisch; nur im Tutorial**
Grafik:	**Ausreichend**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Mangelhaft**

GESAMTWERTUNG: 30

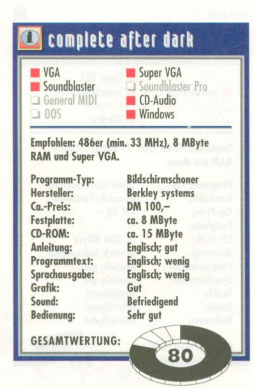


complete after dark

Sie haben sich bislang hartnäckig geweigert, für einen hoffnungslos unpraktischen Blödsinn wie »Bildschirmschoner« Geld auszugeben? Genug der Ausflüchte und flugs ins Portemonnaie gegriffen, denn die CD-Sammlung von »After Dark« bietet sensationell viele Qualitäts-Schoner fürs Geld. Alle Module der legendären Versionen »After Dark«, »After Dark 2.0«, »More After Dark« und »After Dark 3.0« geben sich ein Stelldichein.

Wer seine Festplatte nicht mit rund 10 MByte belasten will, installiert nur die Schonermodule, für die er sich interessiert. Drei Audio-Tracks bieten als skurrilen Bonus die Flying-Toaster-Hymne in verschiedenen Versionen feil. Alte After-Dark-Fans hätten sich mehr über zusätzliche Schonermodule gefreut. Entgegen früherer Versprechungen beließ es Berkley aber beim Zusammenklatschen des Back Catalogs und bietet nichts Neues.

Besitzer der Diskettenversionen können sich den Kauf also sparen. Windows-Anwender, die noch keine üppige Screensaver-Sammlung haben, sollten hingegen zugreifen. Hier findet man Klassiker wie Desktop-Kätzchen »Boris«, den »Bad Dog« und natürlich reichlich fliegende Toaster. Die rund 80 Module von Complete After Dark bieten geistreiche, witzige und technisch solide Zuguck-Spielereien der Oberklasse. **(hl)**



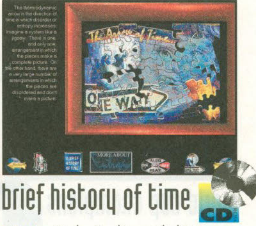
complete after dark

■ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	☐ Soundblaster Pro
☐ General MIDI	■ CD-Audio
☐ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ:	**Bildschirmschoner**
Hersteller:	**Berkley systems**
Ca.-Preis:	**DM 100,–**
Festplatte:	**ca. 8 MByte**
CD-ROM:	**ca. 15 MByte**
Anleitung:	**Englisch; gut**
Programmtext:	**Englisch; wenig**
Sprachausgabe:	**Englisch; wenig**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Sehr gut**

GESAMTWERTUNG: 80



brief history of time

Wenn Stephen Hawking spricht, hört man einfach zu. Nicht nur, weil seine »Stimme« ein Sprachcomputer ist, den er wegen seiner Lähmung einsetzen muß, sondern auch weil er als moderner Newton gilt. Der Nobelpreisträger, der sich seit Jahren mit dem Ursprung des Universums auseinandersetzt, wurde vor einigen Jahren durch »Eine kurze Geschichte der Zeit« bekannt. Trotz geschliffenem Schreibstils war das keine einfache Lektüre, doch jetzt haben zwei Amerikaner zusammen mit Stephen Hawking ein Multimedia-CD-ROM aus der »Kurzen Geschichte« gemacht.

Das ROM enthält zum einen das Buch im englischen Originaltext, zum anderen eine Multimedia-Fassung, die Sie nicht linear lesen müssen, sondern die man nach Themen sortiert durchspringen kann. Animationen, Ausschnitte aus dem gleichnamigen Dokumentarfilm und eine Reise mit einem Raumschiff an den Rand eines schwarzen Lochs sind quasi in die »Handlung« eingebaut und sorgen für interaktive Elemente. Alle Texte werden von Hawkings Sprachcomputer vorgelesen, was einem bei philosophischen Betrachtungen über die Entstehung des Universums wegen der ungewöhnlichen Betonung schon mal kalte Schauer über den Rücken jagen kann. »Brief History of Time« ist in jedem Fall ein paar Blicke wert – so schön kann Quantenphysik sein. **(bs)**



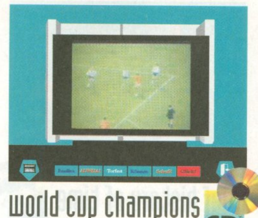
brief history of time

☐ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	☐ Soundblaster Pro
☐ General MIDI	☐ CD-Audio
☐ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Dokumentation**
Hersteller:	**Crunch Media/Creative**
Ca.-Preis:	**DM 120,–**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 570 MByte**
Anleitung:	**Englisch;**
Programmtext:	**Englisch; viel**
Sprachausgabe:	**Englisch; viel**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 70



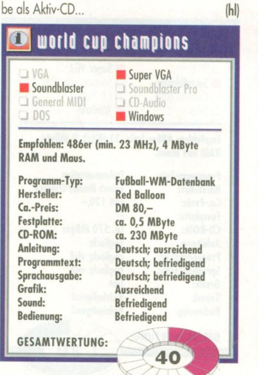
world cup champions

Gerd Rubenbauer presents« steht auf der Schachtel, Gerd Rubenbauer lächelt uns auch (gequält) an – doch drinnen in der Software faselt nur so ein englischer Altstar Fußball-Weisheiten daher, dezent deutsch synchronisiert (aber auch nicht von Rubi). Die Fans das bajuwarischen Gaudimax fühlen sich schon einmal geprellt – zu wenig Rubenbauer gibt's fürs Geld!

Jenseits solcher Feinheiten gibt sich das Fußball-Nachschlagewerk »World Cup Champions« gediegen, ist aber bei weitem nicht so schrill wie ein typisches Rubenbauer-Sakko. Der Fußball-Fan bestaunt alle Ergebnisse und Torschützen der Weltmeisterschaften von 1930 bis 1994. In der Multimedia-Abteilung gucken wir uns ein paar höchst willkürlich zusammengestellte, technisch dürftige Videoclips und Standbilder an.

Weitere Attraktionen: Bis zu vier Personen ringen in einem Fußball-Trivialquiz um Punkte. Und zum Abschluß lullen die stocknüchternen Erklärungen der internationalen Fußballregeln gründlich ein.

Wenn Sie eine WM-Ergebnissammlung suchen, dann greifen Sie lieber zu einem (billigeren) Buch. Dieses Programm bietet keine sonderlich intelligenten Suchfunktionen und wegen der paar scheddrigen Videos braucht man sich's wirklich nicht kaufen. Abgesehen davon: kein Rubi! Eher Matt-Scheibe als Aktiv-CD... (hl)



world cup champions

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 23 MHz), 4 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Fußball-WM-Datenbank**
Hersteller:	**Red Balloon**
Ca.-Preis:	**DM 80,–**
Festplatte:	**ca. 0,5 MByte**
CD-ROM:	**ca. 230 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; ausreichend**
Programmtext:	**Deutsch; befriedigend**
Sprachausgabe:	**Deutsch; befriedigend**
Grafik:	**Ausreichend**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 40

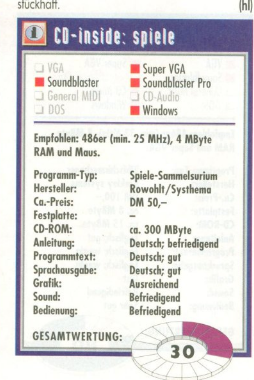


CD-inside: spiele

Manches Multimedia-ROM erinnert uns an eine Müllkippe: Friedhof der Zweitverwertung; schlampig recycelt wird mit heißer Nadel altes Material neu gebrannt. Der Boom der Silberscheibchen ermutigt anscheinend den Rowohlt-Systhema-Verlag, für sein bizarres »CD-Inside Spiele« stolze 50 Mark zu verlangen. Neben einem dünnen Anleitungsheftchen birgt die Pappschachtel ein CD-ROM, das es nur quantitativ in sich hat. Die abstruse Sammlung bietet ein paar ältliche Demos (Reifegrad der Kategorie »Sam & Max«), die obligatorischen Shareware-Spiele und ein »elektronisches Buch«. Hier gibt es recht allgemeine Informationen, vor allem über bestehende und künftige Videospiel-Hardware.

Ein rund 30 Minuten langes Videoclip wiederverwertet verschiedene Beiträge aus der seligen TV-Sendereihe »Dig-it«. Die technische Qualität ist sehr dürftig und auch Gastauftritte unserer Schlachtrösser Schneider und Lenhardt können nicht darüber hinwegtäuschen, daß die Beiträge veraltet sind. Wer will heute noch Tests von den angegrauten Eminenzen »The Legacy«, »X-Wing« und »Strike Commander« sehen?

Trotz einiger erheiternder Momente kann »CD-Inside: Spiele« keinesfalls überzeugen. Die angestaubten Informationen sind willkürlich zusammengestöpselt und selbst für absolute Einsteiger zu bruchstückhaft. (hl)



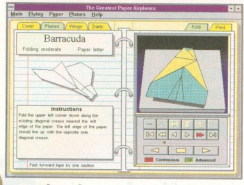
CD-inside: spiele

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 25 MHz), 4 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Spiele-Sammelsurium**
Hersteller:	**Rowohlt/Systhema**
Ca.-Preis:	**DM 50,–**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 300 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; gut**
Grafik:	**Ausreichend**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 30



greatest paper airplanes

Eine der beliebtesten Beschäftigungen während des langweiligen Religionsunterrichts ist und bleibt das Basteln schnittiger Papierflugzeuge. Vom simpel gefalteten Jet bis zu kunstvollen Fantasie-Fliegern reichte die Palette der Kunst, die oft von älteren Geschwistern oder Freunden weitergegeben wurde. Wer nicht mit einem derart begnadeten Bekanntenkreis gesegnet ist, greift auf »The Greatest Paper Airplanes« von Kitty Hawk zurück, das Faltpläne der 25 schönsten Papierluftikusse enthält und mit sanften Animationen zeigt, wie Sie zuhause Ihr Traummodell nachbasteln können. Das Ringbuch-Design hilft bei der Auswahl. Außerdem findet man ein umfangreiches Lexikon, das neben diversen Informationen zu Papierfliegern auch auf Drachen, Aerodynamik allgemein und die ersten Flugversuche des Menschen eingeht.

Wenn Sie mit den Faltplänen am Monitor nicht klar kommen oder den flotten Flieger an Freunde weitergeben wollen, drucken Sie die Bastelanleitung einfach aus.

Viele Bilder und Animationen vervollständigen den guten Eindruck des liebevoll gestalteten Programms. Auch die Bedienung ist erfreulich intuitiv. Wer darüberhinaus von fliegenden Toastern auf dem Desktop die Nase vollhat, wird den Bildschirmschoner schätzen, der auf kunstvolle Art und Weise die Flugzeuge faltet – sehr entspannend. (fs)



greatest paper airplanes

■ VGA	❑ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Bastel-Anleitung**
Hersteller:	**Kitty Hawk/CDV**
Ca.-Preis:	**DM 60,–**
Festplatte:	**ca. 3 MByte**
CD-ROM:	**–**
Anleitung:	**Englisch; gut**
Programmtext:	**Englisch; mittelschwer**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Ausreichend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 70

SOFTWARE-

Sterne am Himmel!

SENSATIONELL!: Spielen Sie MPEG-Videos ohne MPEG-Karte auf Ihrem PC! Bei der ONLY-HITS-CD sogar BILDSCHIRMFÜLLEND!

EROTIC Film Sensations

Vol.1
Vol.2

Über 100 Minuten Spitzengirls auf hochwertigen Profi-Videos, Fotos und witzige erotische Spiele vom Feinsten ...


Interaktive Spiele!






Das Menü!

Schöne Frauen!


Zeigen alles!

Und Sie machen mit!

Erotic Film Sensations - von Kritikern schon jetzt als der "Rolls Royce" aller großen erotischen CDROM Produktionen gefeiert. Ein Feuerwerk der Leidenschaft in bisher ungeahnten Dimensionen erwartet Sie, sensationelle 50 Minuten fantastischer Erotic Clips pro CD auf höchstem Niveau im (MPEG-Software-)Videostandard (halbe Bildschirmbreite bei 25 Frames pro Sekunde) inkl. vieler Bonusfilme für Reel Magic oder andere MPEG-Boards. Läuft auch OHNE MPEG-Hardware! Ein absolutes Muß für den Geniesser ...

Ein unglaubliches Erlebnis ..... auf 2 tollen CDs!

CDR2032 - Vol. 1
CDR2033 - Vol. 2

je 39,95 DM

Audio Wizard Interactive CD

2 CDs! Kreativ! TOP-Hits!

MUSIK DER 4. DIMENSION



Sie wollten schon immer mal so richtig drauflos SAMPLEN? Bekannte TOP-Hits verfremden und mit allerlei Gags abmischen, ist mit dem Audio Wizard kein Problem mehr! Werden Sie zum DJ!

- Interaktiver "Session" Teil zum Remixen jeder beliebigen Audio CD!
- Sample Play Modul (bis zu 36 Samples gleichzeitig !) zum Einbinden beliebiger Klänge wie Vocals, Drums, Synthesizer, Riffs u.v.m.
- Aufnahmefunktion für alle REMIXEs!
- Große Bibliothek von bereits vorhandenen Samples wie Gitarren, Vocals, u.v.m.!
- Intelligenter CD Audio Player, der auch Ihre gesamte CD-Kollektion verwaltet!
- Umfangreiche Funktionen zum Einbinden, Verwalten und Transponieren von WAVes!
- Genial einfache Bedienung!
- Alle Ergebnisse in CD-Audio Qualität!

Inkl. den MEGA-TOP-Hits:

(auf der beiliegenden Audio-CD - zum Samplen oder einfach zum Anhören!)

Don' t Stop / Unchain My Heart / Gimme Somme Loving / Walking On Sunshine / It Takes Two See You Later Alligator / Eye Of The Tiger What' s A Man Without A Women? / Great Balls of Fire Why Do Fools Fall In Love? / Echte TOP-Titel!

Einlegen, starten, loslegen ...

CDR2035 - Doppel-CD **59,95 DM**

SENSATION! - Musik-Videos in Fullscreen!

OHNE spezielle Hardware! >Keine< MPEG-Karte erforderlich!



59,95 DM

ONLY HITS!

MUSIC CD-ROM VOL.1

Diese CD ist schon jetzt eine echte Sensation! 8 bildschirmfüllende Videos (läuft ohne spezielle Hardware!) internationaler TOP-Musiker eingebunden in eine professionelle Multimedia-CD-ROM! Zusätzlich liegen alle Stücke auch als Audiotracks vor!

Die Bands und Video-Clips:

DJ BOBO *Everybody*
Odyssey *Riding on a Train*
TNN *La Cucarmacha*
K2 *Der Berg ruft!*
Scooter *Hyper Hyper*
Peter Schilling *Major Tom '94*
DOOP *Doop*
Two Cowboys *Everybody's Gon Figon*

WOW: Scooter steht mit Hyper Hyper z.Zt. auf Platz 2 der deutschen Verkaufshitparade! - Mit auf CD: Ein toller CD-Player, interaktive Spielereien und eine Infothek zu den Bands. Eine CD, die sicher in die Geschichte eingehen wird!





Für jeden Sammler ein Muß! CDR2036

Jetzt überall im Handel!

oder direkt bei CDV - Tel 0721-97224-0 - Fax 0721-97224-24 - Btx *CDV#
Postfach 2749 - 76014 Karlsruhe - per Nachnahme, Kreditkarte oder Scheck!



© 1994

System(mindest-)anforderung: 386 DX 33, Mouse, 4 MB RAM, VGA 1 MB, DOS 5.0 oder höher, WINDOWS 3.1, CDROM-Laufwerk, Soundkarte (MPC1 Standard oder MPC2)



Test: »The Way Things Work«

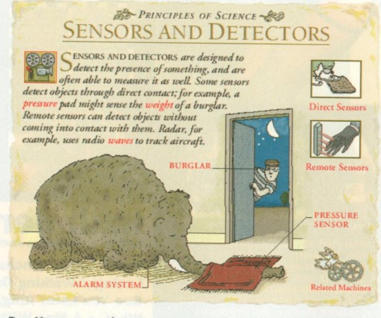
MUT ZUM MAMMUT

Mit der CD-Umsetzung des weltweiten Buchbestsellers »The Way Things Work« startet ein neuer Verlag eine Reihe von Wissens-CDs.

Von wem würden Sie sich lieber erklären lassen, wie ein Telefon funktioniert: Von einem Techniker der Telekom, der mit Fachchinesisch die Verwirrung nur noch weiter treibt, oder von einem Mammut, dem behaarten und leider ausgestorbenen Elefanten-Vorfahren? Eine blöde Frage? Keineswegs: Die »Wooly Mammoths of Technology« sind die Stars in David Macaulays Buch »The Way Things Work«, welches mit klaren Zeichnungen und Cartoons die Grundlagen moderner Technik absolut narrensicher und in kürzester Zeit erklärt. Zwar wissen Sie nach der Lektüre nicht, wie Sie Ihren Videorecorder programmieren, aber kennen die technischen Grundlagen von Magnetismus und Elektrizität, Signalaufzeichnung und Einfädelmechanismen.

Die CD-ROM-Umsetzung des Buches beschränkt sich dabei nicht auf das sture Darstellen der Buchseiten. Stattdessen wurden fast alle Zeichnungen angepaßt, viele Bilder komplett neu gemalt, weiteres Material hinzugefügt und alles in eine absolut sinnvolle Verknüpfung gebracht, die das Blättern und Schmökern perfekt unterstützt. Prinzipiell gibt es drei verschiedene Inhaltsverzeichnisse; der Inhalt ist nach Erfindern, Maschinen und grundlegender Wissenschaft sortiert. Dabei kann zwischen den Seiten fast beliebig hin- und hergesprungen werden – sieht man beispielsweise die Erklärung zur Compact Disc, landet man bei Druck auf den Erfinderknopf automatisch auf der Seite der »Philips Corporation«; der Wissenschaftsknopf führt natürlich zu »Ton« und auch »Licht« (wegen des Lasers im CD-Spieler).

Mit einem speziellen Knopf blättern Sie mehrere Dutzend Seiten zurück. Klickt man zum Beispiel den Erfinder-Knopf im Hauptmenü an, erhält man eine alphabetisch sortierte Liste aller Erfinder im Programm.

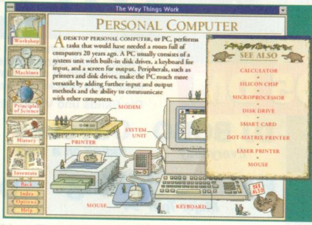


Das Mammut macht's: So setzt man einen Drucksensor ein.

Auch sonst ist die Bedienung auf einfachste Logik beschränkt: Alles was rot dargestellt wird, seien es Worte oder Rahmen um Objekte, kann angeklickt werden und führt zu einer weiteren Erläuterung. Auf fast jeder Seite finden Sie mindestens eine Animation (manchmal auch nur als Gag) und zu den wichtigsten Maschinen gibt es sogar einen kleinen Film aus dem Mammut-Labor. Unterhaltungs- und Lernaspekt steigern sich dabei von Seite zu Seite. Selbst der abgebrühteste Technik-Freak wird aus den klaren Erklärungen noch etwas lernen können; die Präsentationen der Mammuts reizen vom Sechs- bis Sechzigjährigen jedermann zum Schmunzeln. Wirklich schade, daß es dieses CD-ROM nur in englischer Sprache gibt. **(bs)**



Wie funktioniert ein Filmprojektor? Das Things-CD-ROM zeigt es ihnen in einer bildhaften Animation.



Natürlich fehlen auch ausführliche Erklärungen eines Computers nicht. Jedes rote Wort führt zu einer eigenen Bildschirmseite.



the way things work

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Techniklexikon
Hersteller:	Dorling Kindersley
Ca.-Preis:	DM 160,–
Festplatte:	–
CD-ROM:	ca. 280 MByte
Anleitung:	Englisch; befriedigend
Programmtext:	Englisch; viel
Sprachausgabe:	Englisch
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut

GESAMTWERTUNG: 80



Vom Hauptmenü aus erreicht man nicht nur alle wichtigen Punkte des Programms; es enthält auch viele kleine Gags



Test: »Adi« und »Adi jr.«

Lernen mit »E.T.«

Mit Alien-Charme und solidem Inhalt können die deutschen Versionen der »Adi«-Lernprogramme überzeugen: Ein süßer Außerirdischer ist allemal interessanter als der ordinäre Pauker.

Software

Sein Markenzeichen sind große Augen und spitze Ohren. Nein, nicht von Mr. Spock ist hier die Rede, sondern von »Adi«, einem liebenswerten Außerirdischen der Marke »E.T.«, der durch eine ganze Reihe von Lernspielen führt. Die Adi-Serie des französischen Softwareherstellers Coktel Vision ist jetzt auch in deutscher Sprache erhältlich und auf die Lehrpläne hiesiger Schulen abgestimmt.

Die CD-ROM-Fassung bietet gegenüber der ebenfalls erhältlichen Disketten-Version eine umfangreichere grafische und akustische Ausstattung, beim Lerninhalt gibt es aber keine Unterschiede. Im bunten Hauptmenü sucht sich das Kind einen der Programmpunkte aus oder manipuliert mit der Maus die Einrichtungsgegenstände, was diverse lustige Effekte auslöst. Ein Klick auf die Pflanze verwandelt diese in einen monströsen Kürbis, die Gitarre erlaubt die Auswahl einer anderen Hintergrundmusik und der Teppich ändert seine Farben.

Am unteren Bildrand befinden sich mehrere Symbole, über die man die anderen Teile von Adi erreicht. Von hier aus geht es in den Lernteil, zu den Spielen, den Werkzeugen wie Taschenrechner und Schreibmaschine oder zum Filmprojektor, mit dem sich die Kids Animationen ansehen dürfen, die Wissenswertes zum Unterrichtsstoff enthalten.

Im Angebot sind derzeit Programmpakete für Deutsch und Mathematik von der ersten bis zur vierten Klasse sowie das Lernspiel »Adi jr.« mit dem Schwerpunkt Lesen und Rechnen für vier- bis sechsjährige Kinder. Je nach Fach wählt man einen von mehreren Lernbereichen aus und erhält neben einer kurzen Beschreibung der Aufgabe gleich die erste Frage. Sollte Ihr Kind nicht genau wissen, was von ihm verlangt wird, genügt normalerweise eine knappe Hilfestellung der Eltern oder der Klick auf Adi, der dann unter die Arme greift. Die Aufgaben steigen im Schwierigkeitsgrad ständig an und werden von dem nett gezeichneten und allgegenwärtigen Außerirdischen lobend oder kritisch kommentiert. Für gelöste Aufgaben gibt es Punkte, die gegen eines der Spiele eingetauscht werden: genügend Motivation für die Kids, auch ohne jeden Druck seitens der Eltern.

die pc JUNIOR-wertung

Die grafisch und inhaltlich aufwendig gestalteten Programme zeigen eigentlich keine echten Schwachpunkte, nur hier und da fehlt es etwas an Feinschliff. Doch die Lerninhalte verdienen zusammen mit dem motivationsfördernden Punktesystem ein dickes Lob.

Die kleinen im Hauptmenü versteckten Gags und die freundliche Begrüßung durch den sympathischen Außerirdischen sorgen für eine entspannte Atmosphäre. Adi zeigt sich bei schlechten Leistungen auch mal verärgert, macht das Kind aber nie nieder, sondern spornt es immer an. Der Mal- und Animationsteil setzt zwar eine gewissen Einarbeitung voraus, gefällt aber als nette Dreingabe. Kinder-gerechte Grafik-Software ist ohnehin dünn gesät; hier sparen Sie sich womöglich den Kauf eines separaten Programms.

Konzentration 10 %
Spielen 30 %
Lernen 60 %



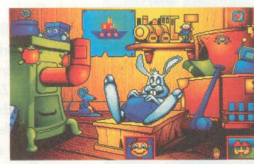
Flotte Bilder versüßen trockene Matheaufgaben



Eine der Aufgaben: Das Kind soll eine Bildergeschichte nach einem vorgegebenen Text zusammenstellen.

Apropos Spiele: Neben dem bei Lernprogrammen so beliebten Memory und zwei Breakout-Varianten ist auch das betagte Coktel-Programm »Gobliiins« als kostenlose Dreingabe dabei. Das witzige und unterhaltsame Adventure hat zwar schon einige Jährchen auf dem Buckel, ist als Belohnung für die Erfolge der Kinder aber nicht ohne Reiz. Schade ist nur, daß Adi nicht verrät, wieviele Punkte für das jeweilige Spiel benötigt werden.

Im Fach Deutsch drehen sich die Aufgaben nicht immer nur um das richtige Einsetzen von Wörtern in Lückentexte, sondern sie sorgen auch dafür, daß Ihr Kind Zusammenhänge aus Texten herauslesen kann und beispielsweise eine Bildergeschichte entsprechend aneinander reiht. Andere Aufgaben fördern noch die Grammatikkenntnisse, zeigen mit kleinen Animationen, wie Nebensätze funktionieren, oder was Haupt- und Tunwörter sind.


Adi jr. wendet sich mit lustigen Geschichten an die jüngsten Computer-Kids

Vom simplen Einmaleins bis zur Geometrie mit Quader und Würfel in der vierten Klasse reichen die Aufgaben im Fach Mathematik. Das Kind muß anhand eines Würfels das entsprechende Netzgitter unter mehreren falschen herausfinden, Additionsaufgaben ausrechnen oder sich mit Gewichten und Längenmaßen herumschlagen. Bei größeren Problemen genügt ein Klick auf das Werkzeugsymbol und der Taschenrechner steht hilfreich zur Seite.

Um die kreative Seite nicht zu vernachlässigen, bieten die Adi-Programme noch ein kleines Malprogramm, mit dem aus einer umfangreichen Bibliothek Landschaften und andere Bilder zusammengestellt und mit einfachen Mal- und Füllwerkzeugen ergänzt werden. Ein anderer Menüpunkt erlaubt das Basteln kleiner Animationen auf relativ einfache Art und Weise. Der Junior zeichnet beispielsweise einen Ball, klickt ihn mit einem bestimmten Symbol an und definiert mit den folgenden Bewegungen den Animationspfad. Zusätzlich läßt sich der Ball auch in der Bewegung vergrößern und verändern. (fs)


adi

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 25 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Lernspiel
Hersteller:	Coktel Vision/Bomico
Ca.-Preis:	je DM 90,-
Festplatte:	ca. 2 MByte
CD-ROM:	ca. 540 MByte
Alter:	je nach Programm 4–10 Jahre
Spaßfaktor:	Sehr gut
Anleitung:	Deutsch; gut
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; sehr gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 90



Test: Merlins Mathe

Rechenzauber

Wikinger bedrohen König Artus und sein Gefolge. Doch haltet aus, edle Mannen: Ihr Kind kann durch das Lösen von Matheaufgaben bei der Verteidigung helfen.



Das Gewicht der Waffen wird durch umrechnen der Barren ermittelt

Für jede gelöste Rechnung wird der Ritter besser gerüstet

Ja, so warn's, die alten Rittersleut. Saßen in ihren dicken Burgen, ließen es sich gutgehen und von einem fähigen Zauberer beschützen. Dagegen hatten es die Wikinger viel schwerer. Ständig mußten sie auf Raubzügen anderen Leuten die Köpfe einschlagen und schwere Beute schleppen, bis die Bandscheiben ächzten. Nur wenn einmal der Zauberer ausfiel oder dem Streikaufruf der Gewerkschaft folgte, wurde es gefährlich für die Ritter. Merlin, der Hofzauberer von König Artus, wollte gerade verreisen, als die Wikinger auf Camelot zustürmen…

Diese Ausgangssituation soll Ansporn für Kinder sein, zusammen mit Merlin Matheaufgaben zu lösen und ihm damit zu helfen, den Angriff der Wikinger abzuwehren. Nebenbei lernen die Kids zwischen sieben und elf Jahren mit »Merlins Mathe«, die in der Schule erworbenen Kenntnisse zu vertiefen. Als Hauptmenü dient eine Außenansicht der Burg Camelot, von der aus alle Bereiche gezielt angesteuert werden. Nimmt man an König Artus' Tafel Platz, müssen aus den Gesprächen der fünf Ritter die Antworten einfacher Aufgaben errechnet werden.

Der Schwierigkeitsgrad läßt sich aber jederzeit in drei Stufen verändern. Trotz aller Bemühungen landen die Wikinger irgendwann und wollen die Mauern des Schlosses einreißen. Merlin zaubert deswegen Steine herbei, bei denen Ihr Kind nicht nur zählen, sondern auch Fläche und Rauminhalt angeben muß. Damit die Ritter gegen die starken Wikinger eine Chance haben, erhalten sie von Merlin einen Zaubertrank, wenn simple Additionen oder anspruchsvolle Kettenaufgaben richtig gelöst sind. Als zusätzliche Waffe versucht Merlin, seinen kaputten Taschenrechner in eine Wundermaschine umzubauen. Auch hier muß ihm Ihr Sproß durch das Ausknobeln von Rechenaufgaben helfend unter die Arme greifen. Schließlich fordert noch die Bestimmung des Gewichts verschiedener Waffen die grauen Zellen. Für erfolgreich bewältigte Aufgaben gibt es Goldstücke, die in der Schatzkammer aufbewahrt werden und gleichzeitig als Lernanreiz und Kontrollmöglichkeit der Leistungen dienen. Die Aufgaben sind abwechslungsreich und durch die drei Schwierigkeitsgrade gut auf das Können der Kids abzustimmen. Allerdings wechseln sich beispielsweise beim Bestimmen der Gewichte schwere und leichte Aufgaben in zufälliger Reihenfolge ab, so daß hier ein kontinuierlicher Aufbau auf bereits erworbenen Kenntnissen etwas erschwert wird. Dennoch: Der Umgang mit Merlins Mathe macht Kindern Spaß und bringt dadurch Lernerfolge. (fs)

die pc JUNIOR-wertung

Eine nette, kleine Geschichte um König Artus und die bösen Wikinger, solide Grafik und abwechslungsreiche Aufgaben zeichnen Merlins Mathe aus. Zwar gehen die Aufgaben nicht hundertprozentig konform mit den aktuellen Lehrplänen, doch sind sie als Ergänzung zum Schulstoff zweifellos wertvoll. Eine Beschäftigung mit dem für viele ungeliebten Fach Mathematik jenseits von Schule und Hausaufgaben macht durch die flott-fröhliche Aufmachung zusätzlich Spaß. Die Aufgaben hätten nur im Detail ein wenig mehr Sorgfalt vertragen können. So fällt beispielsweise die vom Zufallsgenerator erzeugte Reihenfolge unangenehm auf, da manchmal ziemlich schwere Aufgaben weit vor leichten Aufwärmübungen auftauchen.

Spielen 10 %
Konzentration 20 %
Lernen 70 %



merlins mathe

■ VGA	❑ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
■ DOS	❑ Windows

Empfohlen: 386er (min. 25 MHz), 4 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Lernspiel
Hersteller:	Europress/Brainiax
Ca.-Preis:	DM 80,-
Festplatte:	ca. 2 MByte
CD-ROM:	–
Alter:	7-11 Jahre
Spaßfaktor:	Gut
Anleitung:	Deutsch; gut
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	–
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 70

Software

KING'S QUEST VII

«Sierra steht vor einem Durchbruch...»
PC GAMES

Erhältlich auf CD ROM PC (Windows)







Im Exclusiv-Vertrieb von
BOMICO

Fragen Sie nach unserem kostenlosen Multimedia-Katalog:
Sierra Deutschland - Coktel Vision, Robert-Bosch-Str. 32
D-63303 Dreieich

SIERRA®



WING COMMANDER 3

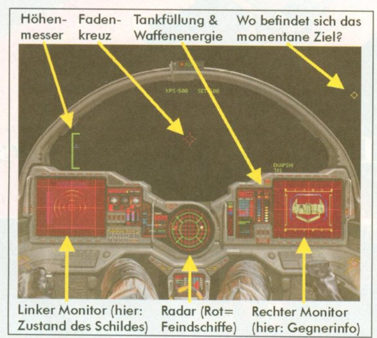


Bei den Bodenmissionen sollte man vor allem auf den Höhenmesser achten

Kilrathis würden Whiskas kaufen – doch vorher wollen die Killerkatzen mit der Menschheit abrechnen. Der 3. Teil der Wing-Commander-Saga mutiert zum Multi-Millionen-Dollar-Projekt mit Weltraum-Action und Videoclips auf Hollywood-Niveau.

Was hat soviel gekostet wie ein Spielfilm und protzt mit einem ebenso langen Abspann? Richtig: Chris Roberts' »Wing Commander 3«, eines der ehrgeizigsten und kostspieligsten Projekte, die es bislang in der Spielebranche gab. Neben einer Vielzahl von Grafikern, Musikern und Programmierern arbeitete eine große Crew daran, begleitende Filmsequenzen aufzunehmen. Einige der mitwirkenden Schauspieler sind weltbekannt: Mark Hamill (Luke Skywalker in »Star Wars«), Malcolm McDowell (»Uhrwerk Orange«, »Star Trek: Generations«) oder John Rhys-Davies (»Indiana Jones«, »Shogun«).

Die Handlung von Wing Commander erstreckt sich mittlerweile über drei Teile. Im ersten zog die »Tiger's Claw« mit ihren Raumjägern aus, um den aggressiven Katzenwesen namens Kilrathis das Fürchten zu lehren. Auf einem anderen Träger, der »Concordia«, erlebte man dann seine Abenteuer im zweiten Teil. Die Jahre gingen ins Land, die alten Kumpels unseres Helden Chris Blair verstreuten sich in alle Winde. Blair, mittlerweile Colonel, wird von Admiral Tolwyn auf die »Victory« versetzt, einem abgehalfterten Uralt-Träger. Dort trifft er zwei seiner früheren Kameraden: Maniac, den er noch nie leiden konnte, und Hobbes, einen übergelaufenen Kilrathi, dem auf der Victory niemand vertraut. Von da an greifen Sie aktiv ins Kriegsgeschehen ein, was auch bitter nötig ist: Seit einem Jahr reihen die Kilrathis Sieg an Sieg.



Die Raumschiffkanzeln sind unter Super VGA sehr übersichtlich, können aber trotzdem weggeschaltet werden

»Wing Commander 3« besteht aus zwei Spielebenen, die sich teilweise überlappen. An Bord der Victory laufen Sie durch mehrere Räume, sprechen mit Besatzungsmitgliedern und erhalten Ihre Einsatzbefehle. Richtig zur Sache geht es aber erst im All, wenn Sie von der Kanzel Ihres Raumschiffs aus Jagd auf die Killerkatzen machen. Der typischer Pilotenalltag läuft meist nach folgendem Schema ab: Landen und speichern, die sechs Stationen abklappern und ein oder zwei Unterhaltungen führen. Danach geht's in die Kommandozentrale, wo der Kapitän die nächste Mission erklärt. Alle Stationen werden in schöner Super-VGA-Grafik gezeigt. Fährt man mit dem Mauszeiger über eine Person, so dreht sie sich herum, schaut auf oder reagiert sonst irgendwie auf die »Störung«; per Mausklick beginnen Sie ein Gespräch. Die Dialoge und Missionsbeschreibungen bekommt man als bildschirmfüllende Filmsequenzen zu sehen. Hier fällt vor allem die außergewöhnlich gute Synchronisation auf: Das fehlerfreie und tadellos übersetzte Deutsch der Charaktere wird offensichtlich von Profis gesprochen.

Nach Erhalt seiner Einsatzbefehle darf sich Blair einen Begleiter, im Fachjargon »Flügelmann« genannt, aussuchen.



Bei den Gesprächen mit anderen Crew-Mitgliedern haben Sie manchmal die Wahl zwischen zwei Antworten



Während des Landeanflugs plaudern wir mit Kapitän Eisen, dem Kommandanten der TCS Victory

Die Navigationskarte hilft bei Orientierungs-schwierigkeiten

Steht anfänglich nur Hobbes zur Wahl, wächst die Copiloten-Anzahl im Laufe des Spiels auf sieben an – und verkleinert sich danach wieder: Durch die Handlung oder Kampfeinsätze können Ihre Kameraden sterben und damit dauerhaft aus dem Spiel entfernt werden. Damit aber nicht gleich ein wichtiger Handlungsträger verloren geht, sind die Flügelmänner im ersten Teil des Spiels unverwundbar; bei einem fatalen Treffer retten sie sich per Schleudersitz. Später nimmt dann die Wahrscheinlichkeit kontinuierlich zu, daß abgeschossene Piloten auch wirklich eine stilechte All-Bestattung Marke »Wir haben ihn trotz allem geliebt« erhalten.

Vor dem Start entscheidet man sich für ein Schiff, wobei die Auswahl auf zwei oder drei Raumjäger beschränkt ist. Insgesamt verfügt die Victory über fünf Modelle: Drei normale Kampfschiffe, eine Art Bomber sowie einen Prototyp mit zwei netten Extras. Auch die Bewaffnung kann geändert werden: Je nach Schiff stehen verschiedene Raketenarten sowie Torpedos und Minen zur Verfügung.

Jede Tour beginnt im Inneren des Raumschiffträgers; man steuert nach draußen und sieht sich luftschnappend um – die neue Super-VGA-Grafik ist äußerst gelungen. Der eigene Träger hängt riesengroß am Himmel und zeigt detaillierte Oberflächenstrukturen, Vertiefungen und Geschütztürme – ohne sich aus der Nähe betrachtet in grobe Pixel aufzulösen. Beim Blick auf das Raumschiff (per Objektkamera) sieht man sogar, aus welchen Rohren die verschiedenen Arten von Salven abgegeben werden. Apropos Salven: Anstelle der seltsamen runden Schüsse der alten Wing-Commander-Teile sind nun blitzschnelle, farbige Strahlen zu sehen, was dem »Realismus« sehr zugute kommt. Soviel Grafikpracht bedarf natürlich auch entsprechender Rechenpower; auf einem 50-MHz-Rechner ruckelt die hochauflösende Grafik bereits dann etwas, wenn noch keinerlei Gegner zu sehen sind. Unter VGA wird's zwar schneller, aber auch sehr viel weniger schön. Als Kompromiß gibt es eine Programmfunktion, die bei klei-



Einige der Charaktere, von oben nach unten: Blair (Mark Hamill), Tolwyn (Malcolm McDowell), Eisen (Jason Bernard), Flint (Jennifer MacDonald) und Rachel (Ginger Lynn Allen)

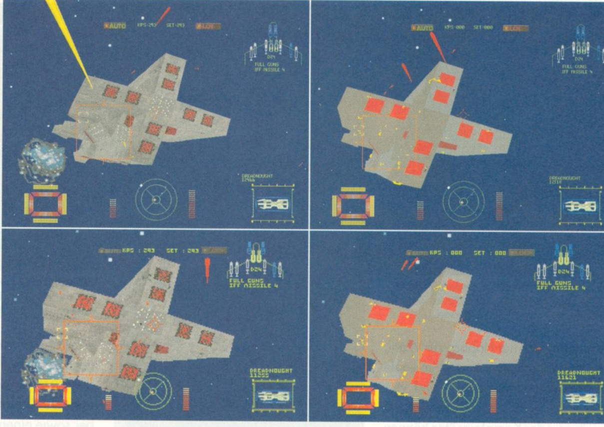
boris schneider

Und wenn mal keine Star-Trek-Folge auf SAT-1 läuft, schau ich mir halt Wing Commander 3 an. Der »Film« ist Origin wirklich exzellent gelungen: Höchstnoten gibt es für Story und Grafik. Hut ab auch vor der deutschen Synchronisation, die definitiv das Beste ist, was jemals von einem Softwarehaus produziert wurde. Lediglich die rieselige Bildqualität bei schnellen Bewegungen der Charaktere zerstört die Illusion, tatsächlich vor dem Fernseher zu sitzen. Und die gezeichneten Kilrathi gefallen mir immer noch besser als die »Muppets«, aber das ist sicher Geschmackssache.

Das »Nicht kleckern, sondern klotzen«-Motto hätten die Programmierer aber ruhig auch bei den Actionszenen verwenden dürfen. Das Spiel hat sich nämlich seit Wing Commander 1-Tagen nicht wesentlich geändert. Punkt im Weltraum anfliegen, Gegner abschießen, Autopilot anwerfen, nächsten Punkt im Weltraum anfliegen – Business as ususal. Deswegen ist der dritte Teil nicht schlecht, aber etwas mehr Innovation hätte ich mir doch gewünscht.

Die Planeten-Szenen reißen mich erst recht nicht vom Hocker, denn sie sind spielerisch identisch zum Weltraum mit dem Nachteil eines äußerst häßlich geratenen Fußbodens. Bei »X-Wing« hat man sich noch ein paar Tricks (Schildenergie & Co.) abgeguckt, aber als Nährboden neuer Spielideen ist die Wing Commander-Serie nicht mehr geeignet. Als Nährboden für Hardware-Kaufentscheidungen hingegen... brauch' ich nicht vielleicht doch einen Pentium 90 mit 16 MByte RAM?

ner werdender Bildfrequenz automatisch zwischen den beiden Darstellungsarten umschaltet.
Die altbekannten Features wie Radar, Schutzschirme und Waffenauswahl wurden erweitert. So ist nun ein aus »X-Wing« bekanntes System in abgespeckter Form enthalten: Man kann jederzeit einstellen, wie die zur Verfügung stehende Energie auf Antrieb-, Waffen-, Schutzschild- und Reparatursystem verteilt werden soll. Außerdem läßt sich auf Tastendruck die eigene Geschwindigkeit der des ausgewählten Ziels anpassen, eine ganze Raketensalve abfeuern oder automatisches Gleiten aktivieren. Bei letzterem wird die momentane Flugrichtung beibehalten, während Sie Ihr Schiff beliebig drehen können. Damit fliegt unser Held beispielsweise neben einem Großschiff her, während er nach und nach alle Geschütztürme ausschaltet. Oder man dreht einem mit starken Flak-Batterien ausgestatteten Zerstörer das Heck zu, damit beim Anflug die eigenen Frontschilde geschont werden. Bei Unterschreiten der maximalen Feuerreichweite wird dann umgedreht und kräftig drauflosgeballert. Üblicherweise hat jedes Schiff zwei oder drei Geschütze, die auf Wunsch auch alle auf einmal abgefeuert werden.



Wenn die Grafik zu sehr ruckt, muß man auf Details verzichten. Oben sehen Sie die Super-VGA-, unten die VGA-Grafik. Links zeigen wir jeweils die höchste, rechts die niedrigste Detailstufe.


Diese beiden Transporter müssen unbedingt beschützt werden

Um einen besseren Eindruck von der momentanen Mission zu bekommen, schalten Sie jederzeit zur Navigationskarte um, die gedreht und gezoomt werden kann. Sieht man in der gröbsten Auflösung das gesamte Kampfgebiet mit allen Navigationspunkten, sind in der maximalen Vergrößerung die einzelnen Schiffe als kleine Punkte zu erkennen.
Mit dem Autopiloten reisen Sie komfortabel zum nächsten Navigationspunkt, wo meist schon die ersten Gegner warten. Die feindlichen Raumjäger, derer es etwa acht verschiedene gibt, sind teilweise mit Spezialfähigkeiten ausgestattet: Tarnkappenschiffe verschwinden alle paar Sekunden vom Radar und aus dem Sichtfeld, können aber weiterhin getroffen werden. Hierbei leistet das aus »Wing Commander Armada« übernommene blaue Aufflackern der getroffenen Schutzschilde gute Dienste: Die Schild-Halbkugel sieht man auch dann, wenn der arme Kilrathi sich gerade unsichtbar gemacht hat. Manche Schiffe schießen nach hinten, andere haben das Aussehen von Asteroiden.
Die feindlichen Großschiffe sind noch beeindruckender: Von leichten Korvetten über mittlere Zerstörer bis hin zum ausgewachsenen Raumschiffträger gibt es viel Abwechslung auf dem Weltraum-Brummi-Markt. Die teilweise kilometerlangen Schiffe tragen Geschütztürme, die sich auf Sie und Ihren Flügelmann ausrichten und kräftig feuern. Zum Glück kann man die Türme einzeln anvisieren und ausschalten – was die anschließende Vernichtung des Schiffes sehr viel einfacher macht. Eines der Kilrathi-Schlachtschiffe, die »Dread-



im wettbewerb

Wing Commander 3 setzt sich an die Spitze der Weltraum-Actionspiele, zumal das etwas ältere Privateer Opfer eines Wertungsabschlags wurde. Die Handelselemente sind immer noch gefällig, aber technisch kommt dieser Titel schon arg in die Jahre. TIE-Fighter bietet etwas ausgefeiltere Missionen als Wing 3, kann aber bei Grafik und Drumherum nicht mithalten. Armada ist für packende Multi-Player-Kämpfe ohne viel Story-Drumherum das Richtige. Gameteks Star Crusader hält als grafisch mittelprächtige Alternative mit vielen Missionen einigermaßen mit.

WING COMMANDER 3	**89**
Privateer	85
TIE-Fighter	85
Wing Commander Armada	78
Star Crusader	77

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21188

Ladenöffnungszeiten: Mon - Frei: 9.⁰⁰ - 18.⁰⁰ Uhr, Sam: 10.⁰⁰ - 13.⁰⁰ Uhr

Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

SIMULATION / STRATEGIE

1942 - Pacific Air War	A	89,99
A - Train Classics (inkl. Construct. S.)	V	39,99
Aces of the Deep	**V**	**79,99**
Across the Rhine	V	89,99*
Alien Legacy	A	67,99
Archon Ultra	V	79,99
Armored Fist	A	67,99
Aufschwung Ost	V	67,99
Battle Bugs	V	67,99
Battle Team	V	74,99
Battle Isle 2	V	79,99
Burning Steel 2	V	87,99
Caribbean Disaster	V	79,99*
Chartbreaker	V	69,99*
Civilization	V	89,99
Colonization	V	89,99
Comanche	V	87,99
Comanche MissionDisk 1	V	47,99
Comanche MissionDisk 2	V	54,99
D - Day	E	67,99
Dawn Patrol	**V**	**87,99**
Dark Sun 2	**A**	**79,99**
Death or Glory	**V**	**87,99**
Delta V	E	67,99
Delta V	V	79,99*
Der Baulöwe (für Windows)	**V**	**87,99**
Der Planer	V	79,99
Der Planer Extra (Zusatzdisk)	V	39,99
Die Siedler	V	79,99
Dogfight	A	35,99
Earth Siege	**V**	**87,99**
Elite 3	V	79,99*
Empire DeLuxe	V	67,99
F - 117 A Nighthawk	A	35,99
F - 15 Strike Eagle 3	A	35,99
F - 14 - Fleet Defender Plus	A	89,99
F - 14 - Fl. Defender Mission	A	47,99
Flugsimulator 5.0	V	134,99
FS 5.0 Scenery - verschiedene ab	A	47,99
FS 5.0 Scenery - Japan	E	47,99
FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschland je	V	39,99
Fritz 3	V	149,99
Gunship 2000	A	35,99
Hanse - Die Expedition	V	39,99
Hurra Deutschland	V	67,99
Iron Cross	E	79,99
KA - 50 Hokum	**A**	**74,99**
Kingdoms of Germany	**V**	**69,99**
Lords of the Realm	V	69,99
Mad News	V	74,99
Mad News Extrablatt	**V**	**35,99**
Master of Magic	V	89,99*
Mechwarrior 2 - The Clans	A	i. Vorb.*
Outpost	V	67,99
Overlord - D-Day Campaign	A	79,99
Pacific Strike	A	59,99
Pacific Strike Speech Pack	A	37,99
Panzer General	**A**	**79,99**
Patriot	A	79,99
Pinball Dreams	A	59,99
Pinball Dreams 2	A	35,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pinball Illusions	A	i. Vorb.*
Pirates Gold	A	35,99
Pizza Connection	V	87,99
Powerdrive	**A**	**54,99**
Quarter Pole	V	67,99
Railroad Tycoon DeLuxe	A	79,99
Reunion	V	74,99
Rings of the Medusa Gold	V	79,99
Rüsselsheim (Detroit)	V	67,99
Sim City 2000	V	87,99
Sim City 2000 Scenario 1	V	35,99
Space Federation	**A**	**69,99**
Space Simulator 1.0	E	87,99
SSN-21 Seawolf	V	79,99
Star Crusader	V	79,99
Star Crusader 21 New Missions (inkl. Speech Pack)	V	39,99
Star Trek 2	V	87,99
Subwar 2050	A	94,99
Subwar 2050 Mission Disk	A	47,99
The Grandest Fleet	A	67,99
Theme Park	V	79,99
Transport Tycoon	V	89,99
UFO Enemy Unknown	V	79,99
Wargame Constr. Set II	E	67,99
Warlords 2	E	79,99
Warlords 2 Scenario Builder	E	69,99
Wing Armada	A	69,99
World War 2 - Battles of S. P.	V	74,99
X - Wing	A	87,99
X - Wing Upgrade Kit	V	54,99
X - Wing Miss. 2 (B - Wing)	V	39,99

ROLLENSPIELE/ADVENTURES

Al-Qadim - Genie´s Curse	V	79,99
Alone in the Dark 2	V	87,99
Beneath a Steel Sky	V	59,99
Dark Sun - Shattered Lands	V	79,99
Das schw. Auge (Schicksalskl.)	V	79,99
Das schw. Auge 2 (Sternen.)	V	79,99
Das schw. Auge Speech Pack	**V**	**35,99**
Day of the Tentacle (Man.Man.2)	V	87,99
Der Clou	V	79,99
Der Clou - Die Profidiskette	V	39,99*
Der Schatz im Silbersee	V	87,99
Dreamweb	V	79,99
Dungeon Hack	V	79,99
Durch die Wüste (Karl May)	V	i. Vorb.*
Erben der Erde Die große Suche	V	79,99
Fantasy Empires	V	79,99
Gabriel Knight	V	74,99
Hand of Fate (Kyrandia 2)	V	74,99
Heimdall 2	A	67,99
Inca 2 - Wiracocha	V	87,99
Indiana Jones 4	V	47,99
Ishar 3 - The Seven Gates of Infinity	V	67,99
King´s Quest 6	V	79,99
Lands of Lore	V	59,99
Leisure Suit Larry 6	V	74,99
Lost in Time	V	87,99
Monkey Island 1	V	35,99
Monkey Island 2	V	47,99
Police Quest 4	V	67,99
Ravenloft	V	79,99
Robinson´s Requiem	V	59,99
Sam & Max	V	87,99
Simon the Socerer	V	87,99
Superhero Lea. of Hoboken	E	67,99
The Elder Scrolls Arena	E	67,99
Ultima 7 (Die schwarze Pforte)	V	35,99
Unlimeted Adventures	V	79,99
Universe	V	69,99

Kids Software (auch für Erwachsene)

Fatty Bear´s Fun Pack	E	54,99
Peter Pan	V	64,99
Scooters Zauberschloß	V	64,99
Spelunx	E	69,99*

SPIELESAMMLUNGEN

Access Classic Collection (Links + Datadisks Bayhill, Bountiful, Firestone und Pinehurst)	**A**	**49,99**
Air Combat Classic (Battlehawks 1942, Secret Weapons of the Luftwaffe, Their finest Hour, 5 Mission Disk)	E	79,99
Air Commander (Apache Strike, F-14 Tomcat, F-15 Strike Eagle, F-16 Combat Pilot, Fighter Bomber + Mission Disks)	A	67,99
Big Four (Boxing Manager, Hannibal, Hill Street Blues, Squash)	V	59,99
Classic Power Compil. (Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)	V	79,99
Combat Classics 2 (F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)	A	67,99
Delphine Classic Collection (Another World, Cruise for a Corpse, Flashback, Futur Wars, Operation Stealth)	**A**	**54,99**
Die Box (Burntime, Dynatech, Whale´s Voyage)	V	47,99
Fantastic Worlds (Pirates, Populous, Realms, Wonderland)	A	79,99
Joysoft Classics (Defender of the Crown, It came from the Desert, Railroad Tycoon, Supremacy, TV Sports Basketball, TV Sports Football)	A	47,99
Kind of Magic 4 (Dynatech, Elysium, USS John Young)	V	67,99
Lucas Arts Cl. Adventures (Indiana Jones 3, Loom, Man. Mansion, Monkey Island 1, Zak McKraken)	**V**	**99,99**
Lucas Arts Cl. Simulations (Battlehawk 1942, Their finest Hour + Mission Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe + 4 Mission Disks)	A	79,99
Sim Classics (Sim City, Sim Ant, Sim Life)	V	67,99

ACTION/GESCHICKLICHKEIT

Aladdin	**A**	**59,99**
Alien Breed	A	54,99
Battletoads	A	59,99*
Black Hawk	A	87,99*
Body Blows	A	54,99
Cannon Fodder 2	**A**	**59,99**
Chaos Engine	A	54,99
Cool Spot	A	54,99
Corridor 7	A	35,99
Dangerous Streets	A	49,99*
Desert Strike	E	59,99
Doom 2 - Hell on Earth	A	84,99
Fire and Ice	A	54,99
Gobliins 3	V	79,99
Jungle Strike	E	74,99
Lion King	**A**	**59,99**
Lode Runner-Legend returns	V	69,99
Lollypop	A	74,99
Micro Machines	A	54,99
New World of Lemmings (3)	**A**	**59,99**
Overdrive	A	35,99*
Quarantine	V	79,99
Rise of the Robots (SVGA)	A	79,99
Street Fighter 2	A	59,99
Strike Squad	A	87,99
System Shock	A	79,99
Superfrog	A	35,99
Theatre of Death	A	67,99
The Horde	V	69,99
Tie Fighter	V	94,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	A	54,99*
Tubular Worlds	A	54,99
Turrican 2	A	69,99*
Ultimate Body Blows	**A**	**54,99**
Zonked	A	39,99*

SPORT/SPORTSIMULATION

Doppelpaß (Anstoss+World Cup E.)	V	79,99
Arcade Pool	A	28,99
Bundesliga Man. Prof. 2.0	V	67,99
Bundesliga Man. 3 Hattrick	V	87,99
FIFA International Soccer	V	69,99
Formular One Grand Prix	A	35,99
Front Page Sport - Baseball	E	69,99
Hattrick !	V	79,99*
Indy Car Racing	V	54,99
Indy Car Racing Tracks	A	32,99
Indy Car Motor Speedway Exp. Kit	E	32,99
Internat. Tennis Open	V	54,99
Kick Off 3	V	59,99
Links 386 PRO	A	89,99
386 PRO Data Disk je	E	44,99
Lothar Matthäus Super Soccer	**V**	**69,99**
NFL Coaches Club Football	A	79,99
NHL Hockey	A	79,99
NASCAR Racing	**A**	**74,99**
Otto Rehagel Soccer	V	69,99*
Sensible Golf	V	69,99*

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung



IBM/PC CD-ROM

11th Hour	A	109,99*
1942 Pacific Air War	A	89,99*
Access Classic Collection (Links + Datadisks Bayhill, Bountiful, Firestone und Pinehurst)	**A**	**49,99**
Aces of the Deep	**V**	**87,99**
Across the Rhine	V	89,99*
Air Superiority	A	i. Vorb.*
Al Qadim - The Genie´s Curse	V	69,99*
Arcade Pool	A	28,99*
Archon Ultra	V	67,99
Armored Fist	A	74,99
BAT 2 - Koshan Conspiracy	V	47,99
Battle Bugs	V	79,99*
Battle Chess 1 SVGA	A	94,99
Battle Isle 2	V	69,99
Battle Isle 2 Scenario CD	V	54,99
Beneath a Steel Sky	V	79,99
Bioforge	V	89,99*
Burning Steel Compilation	V	87,99
Burning Steel 2	V	79,99
B. Aldrin´s Race into Space	A	94,99
Caribbean Disaster	V	87,99*
Chessmaster 4000 Turbo	A	69,99*
Christoph Kolumbus	V	89,99
Civilization + Rail. Tyc. Del.	VA	59,99
Classic Flight Simulations (Air Warrior, F-14 Tomcar, F-15 Strike Eagle 2 + Operation Desert Storm Scenarios)	A	59,99
Comanche Compilation	V	94,99
Colonization + Civilization	**A**	**89,99**
Creature Shock	**A**	**89,99**
Crime Patrol	E	89,99
Cyberwar	**A**	**99,99**
Cyclemania	A	74,99
Dark Legions	E	59,99
Dark Sun - Shattered Lands	V	79,99
Dark Sun 2	**A**	**79,99**
Das schw. Auge (Schicksalskl.)	V	67,99
Das schw. Auge 2 (Sternenschw)	**V**	**79,99**
David Bowie - Jump	**A**	**69,99**
Dawn Patrol	**V**	**87,99**
Day of the Tentacle (Man.Man.2)	V	94,99
Der Clou	V	79,99
Der Planer (inkl. Planer Extra)	V	87,99
Die Box (Burntime, Dynatech, Whale´s Voyage	V	54,99
Die Höhlenwelt Saga	**V**	**87,99**
Die Sage von Nietoom	V	49,99*
Discworld	V	87,99*
Desert Strike	E	59,99
Dogfight	A	35,99
Doom 2 - Hell on Earth	A	79,99
Doom 2 - Utilities	**E**	**28,99**
Doppelpaß (Anstoss+World Cup E.)	V	79,99
Dragon Lore - Die Legende beginnt	V	69,99*
Dreamweb	V	79,99
Earth Siege	**V**	**87,99**
Ecstatica	V	87,99
Eight Ball DeLuxe 2.0	A	54,99
Empire DeLuxe	V	67,99
Erben der Erde	V	79,99*
Eye of Beholder Trilogy	V	87,99
F - 117 A Nighthawk	A	35,99
F - 14 Fleet Defender Gold	A	89,99
F - 15 Strike Eagle 3	A	35,99
Falcon Gold (inkl. Scenarios)	A	94,99
Fantasy Empires	V	67,99
FIFA International Soccer	V	67,99
Form. One G. P. + D. L. Golf	VA	59,99
Formular One Grand Prix	A	35,99
Gabriel Knight	V	79,99
Golden 10 (Chess Player 2150, First Samurai, Gunship, Kick off 2, MegaLoMania, MiG-29, The Perfect General, Railroad Tycoon, Red Storm, Silent Service 2)	A	87,99
Gunship 2000	A	35,99
Gunship 2000 inkl. Scenario	A	59,99
Hattrick !	V	87,99*
Heimdall 2	A	79,99
Hurra Deutschland	V	67,99
Inferno	V	99,99
International Tennis Open	**V**	**79,99**
Iron Assault	A	i. Vorb.*
Iron Cross	E	79,99*
Iron Helix (benötigt SVGA)	V	79,99
Ishar 3 - The Seven Gates of Infinity	**V**	**79,99**
Joysoft Classics (Defender of the Crown, It came from the Desert, Railroad Tycoon, Supremacy, TV Sports Basketball, TV Sports Football)	A	47,99
Jungle Strike	E	74,99
Kick Off 3	V	59,99*
Kind of Magic 4 (Dynatech, Elysium, USS John Young)	V	47,99
Kings Quest 7	**V**	**89,99**
Kings Quest Collection (1-6)	E	79,99
Kyrandia 3 - Malcoms Revenge	**A**	**79,99**
Labyrinth of Time	E	74,99
Lands of Lore	V	94,99
Leisure Suit Larry 6	V	67,99
Leisure Suit Larry Collection (1-5)	V	79,99*
Lemmings 1 Doublepack	V	67,99
Lemmings 2 - The Tribbes	A	59,99
Little Big Adventure	**V**	**89,99**
Lode Runner - Legend returns	V	69,99*
Lollypop	A	69,99*
Lords of Realm	**V**	**69,99**
Lost Eden	V	89,99*
Lucas Arts Cl. Adventures (Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1,Zak McKraken)	V	99,99
Lucas Arts Cl. Simulations (Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)	A	79,99
Mad Dog 2 - The Lost Gold	E	87,99
Mad News	V	87,99*
Mad News Extrablatt	V	35,99*
Magic Carpet	**V**	**89,99**
Master of Magic	V	89,99*
Master of Orion+UFO-E.Unknown	**A**	**69,99**
Mega Race	A	67,99
Might & Magic Trilogie (Might & Magic 3, 4 und 5)	V	87,99
Myst	A	87,99
NASCAR Racing	**A**	**79,99**
New World of Lemmings (3)	**A**	**69,99**
NHL Hockey ´95	A	79,99
Noctropolis	**A**	**89,99**
Novastorm	**A**	**87,99**
Oldtimer (Erlebte Geschichte 2)	**V**	**87,99**
Outpost	V	87,99
PGA Tour Golf 486	A	94,99
Peter Gabriels Xplora 1	E	i. Vorb.*
Phantasmagoria (4 CD´s!)	V	i. Vorb.*
Pinb. Dreams Deluxe (+ Data)	A	74,99
Pirates Gold	A	35,99
Police Quest 4	V	79,99
Powerdrive	**A**	**54,99**
Privateer + Strike Commander (inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)	A	87,99
Project X	**A**	**35,99**
Putt Putt Moon	E	i. Vorb.*
Quarantine	V	79,99
Quest for Glory 4	V	79,99*
Quik	A	59,99*
Ravenloft	V	69,99*
Rebel Assault	V	79,99
Restribution	**V**	**67,99**
Reunion	V	74,99
Rings of the Medusa Gold	V	69,99
Rise of the Robots	**A**	**87,99**
Sam & Max hit the road	V	94,99
Sim City	V	87,99
Sim City 2000 (inkl. Scenario)	**V**	**89,99**
Simon the Socerer	V	87,99
Space Quest Collection (1-5)	A	79,99
SSN-21 Seawolf	V	79,99
Star Crusader	V	87,99
Star Crusader 21 Missions (inkl. Speech Pack)	V	28,99
Star Trek: 25th Anniversary	V	69,99
Star Trek: Next Generation	V	i. Vorb.*
Subwar 2050 (inkl. Data)	V	94,99
Superhero Leag. of Hoboken	E	69,99*
Superkarts	A	99,99*
Syndicate Plus (inkl. Data)	V	94,99
Symbol (Prince) Interactive	E	87,99
System Shock Enhanced	**V**	**87,99**
T. F. X.	A	94,99
Teddy´s Big Day	E	54,99*
Teddy The Brave	A	54,99*
The Games Compendium (Summer Challenge, Winter Challenge)	A	35,99
The Grandest Fleet	A	69,99
The Horde	V	79,99
Theme Park	V	79,99
Tie Fighter	E	79,99*
Transport Tycoon	V	89,99
Turrican 2	A	59,99*
Ultima 7 Bundle - Complete (Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)	A	94,99
Ultima 8 - Pagan (inkl. Speech)	V	99,99
Ultima Underworld 1 & 2	E	87,99
Ultimate Body Blows	**A**	**54,99**
Ultimate Football	E	74,99
Under a Killing Moon (4 CD´s!)	V	99,99
Universe	**V**	**69,99**
US Navy Fighters	**V**	**89,99**
Voyeur	**A**	**87,99**
Warcraft	**A**	**79,99**
Who shot Johnny Rock	E	94,99
Wing Armada	A	79,99
Wing Com. 1 + 2 DeLuxe (inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)	A	67,99
Wing Commander 3-Heart of Tiger	**V**	**99,99**
Wings of Glory - Enhanced	**V**	**79,99**
Woodstock	A	54,99
World Cup Golf	**A**	**79,99**
Zeppelin - Giants of the Sky	V	87,99*

JOYSTICKS - HARDWARE - ZUBEHÖR

Gravis	
schwarz	54,99
Analog Pro	64,99
Game Pad	44,99
Eliminator Game-Card	49,99
PHOENIX	**249,99**
Thrustmaster	
Flight Control	159,99
Flight Control Pro	279,99
Weapon Control	259,99
Ruder Pedals	279,99
Game Card	69,99
Formular T1 Lenkrad	319,99
Competition Pro	
Mini transparent, incl. 3,5" Box	58,99
Manix Deck, grau	69,99
Stand.,transp.t anschlußfertig	58,99
Flightstick PRO	139,99
FlightMAX	**64,99**
WINGMAN EXTREME	**99,99**
Mouse	
A - Tech AM 5E	29,99
Yakumo ERGO Mouse	29,99
Yakumo Mouse High super Resolution	19,99
Leerdisketten - formatiert	
3,5" HD 10 Stck.	9,99
3,5" HD 50 Stck.	44,99
Streamer Band 2120 - 120 MB	34,99

Tel. (0 24 03) 2 11 88

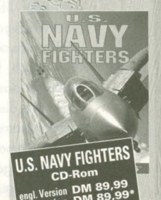
SERVICE LINE

Fax (0 24 03) 3 53 51



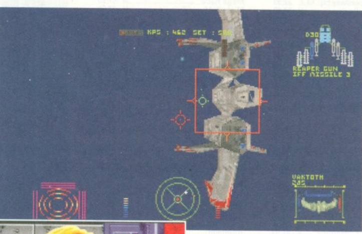


Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen).
Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-).
Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten.
Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung.
Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00.
Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-
(Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen!)
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!

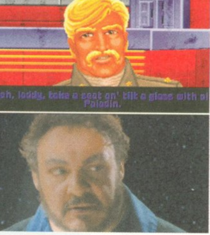


Mon - Frei: 9.⁰⁰ - 18.³⁰ Uhr

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**



Unter VGA ist die Grafik deutlich grober



Vorher – nachher: Wie sich der gute Paladin seit dem ersten Teil verändert hat, ist schon erstaunlich...

nought«, ist allerdings dermaßen groß geraten und mit so vielen Flak-Batterien ausgestattet, daß man ohne mehrere Torpedos keinerlei Chancen hat. Ach ja, die Bildfrequenz wechselt angesichts dieses Ungetüms selbst auf schnelleren Rechnern kleinlaut in den Dia-Vorführungsmodus...

Mit der »T«- und »L«-Taste schaltet man auf einen Gegner, der fortan von einem roten Rahmen umgeben wird. Befindet er sich im sichtbaren Bereich der Kanzel, deutet ein zusätzliches grünes Fadenkreuz an, wohin gefeuert werden muß um das Feindschiff unter Einberechnung seiner Geschwindigkeit zu treffen. Weshalb allerdings auch Laser- (also Licht-) Strahlen des Vorhaltens bedürfen, weiß nur Origin. Entkommt der feindliche Raumer aus dem Sichtbereich, zeigt eine gelbe Markierung, wohin man fliegen muß, um seiner wieder habhaft zu werden. Zusätzlich dürfen Sie nach links, rechts und hinten schauen. Zwei der konföderierten Raumschiffe verfügen über ein rückwärtiges Geschütz, das auch automatisch feuert. Mehr für das Auge, denn für die Übersicht im Kampf, sind einige Kamera-Perspektiven gedacht. Die Verfolgungskamera zeigt das eigene Schiff von hinten, die Objektkamera zentriert die Sicht nacheinander auf alle anwesenden Schiffe.

Die Missionen sind in der ständig fortschreitenden Handlung eingebettet und sehr abwechslungsreich geraten. Neben Standardaufträgen wie Patrouillen, Eskorten, Angriffs- und Verteidigungsflügen kommt es auch zu ungewöhnlicheren Einsätzen: Jump-Points müssen vermint, biologische Waffen vor Eintritt in die Atmosphäre abgeschossen oder Tanker außer Gefecht gesetzt werden.

Gegen Ende des Spiels gibt es sogar Bodenmissionen, bei denen unser Held Gebäude und kleine Panzerchen beschießt – nachdem er die luftgestützten Verteidiger beseitigt hat. Seine Flugtaktik muß man natürlich etwas ändern: Die beliebten Loopings haben in der Nachbarschaft von Bergketten recht unangenehme Folgen. Als Flugsimulation würden diese Planeteneinsätze zwar keine tolle Figur machen, als Dreingabe bei einem Raumkampfprogramm hingegen können sie gefallen.

Komfortabel gibt sich Wing Commander 3 bei der Steue-

jörg langer

Wie oft hat man schon vollmundig von »interaktiven Filmen« geredet – und damit Videoschnipsel mit Anklickmöglichkeit gemeint. Wing Commander 3 verdient als erstes Programm tatsächlich dieses Prädikat. Die Filmsequenzen wirken nicht aufgesetzt, sondern fügen sich homogen ins Gesamtspiel ein.
Auf einem geeigneten Rechner darf man Raumschlachten von bisher nicht gekannter Intensität erleben, wozu vor allem die schnelle Super-VGA-Grafik und die furiosen Geräuscheffekte beitragen.
Was mich allerdings stört, ist das nur mit Energieabzug bestrafte Fliegen durch Großraumschiffe (die Wände sind wohl aus Butter...), die markigen Sprüche sowie das zeitweise nervige Wiederholen eines einzigen Satzes durch den Flügelmann (»Jetzt lassen's wir mal krachen!« – Gerne, aber doch nicht zehnmal hintereinander...). Trotzdem hat mich Wing Commander 3 mehrere Tage lang buchstäblich rund um die Uhr in Atem gehalten.

WELCHE HARDWARE BRAUCHEN SIE?

Damit Sie vor dem Kauf von Wing Commander 3 wissen, welche Geschwindigkeiten Sie zu erwarten haben, hat die PC Player-Redaktion das Spiel auf mehreren PCs getestet und die Ergebnisse in drei Tabellen zusammengefaßt.
Am wichtigsten ist natürlich die Grafikgeschwindigkeit, die wir nach VGA und Super-VGA sowie den Prozessortypen aufgeteilt haben. Die angegebene, subjektive Geschwindigkeit ist für die meisten Situationen relevant; allerdings gibt es wenige Szenen im Spiel, bei der auch ein als »gut« bezeichneter PC bestenfalls ein »erträgliches« Ergebnis liefert.
Für Super-VGA-Auflösungen ist in jedem Fall ein Rechner mit Local Bus oder PCI erforderlich, ansonsten dürfen Sie unseren Tempofaktor um mindestens eine Stufe abwerten. Die beiden folgenden Tabellen betreffen die Nachlade-Geschwindigkeit bei einer Standard-Festplatten-Installation. Beachten Sie dabei, daß Sie von beiden Tabellen den kleineren Wert nehmen sollen. Ein 8-MByte-Rechner mit Quadraspeed-Laufwerk bietet trotzdem nur ein »quälendes« Ergebnis. Durch eine große Installation (benötigt etwa 65 MByte auf der Festplatte) läßt sich die Ladezeit meist nur unwesentlich verringern. (bs)

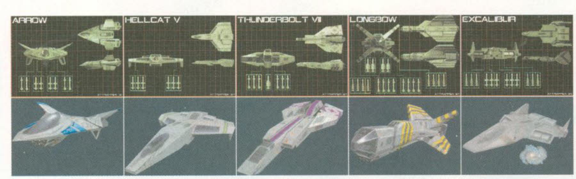
Grafikgeschwindigkeit

Prozessor	VGA	Super VGA
386er	unerträglich	unerträglich
486er bis 33 MHz	quälend	unerträglich
486 DX2 bis 66 MHz	erträglich	quälend
486 DX4 bis 100 MHz	gut	erträglich
Pentium bis 60 MHz	gut	erträglich
Pentium ab 90 MHz	gut	gut

Ladegeschwindigkeit

RAM	
4 MByte RAM	läuft gar nicht
8 MByte RAM	quälend
16 MByte RAM	erträglich

CD-ROM-Laufwerk	
Single Speed	quälend
Double Speed	erträglich
ab Triple Speed	erträglich



Alle fünf Schiffe als Rißzeichnung und darunter die tatsächliche Spielgrafik

rung: Neben normalen Knüppeln und speziellen Flug-Joysticks werden Maus und Tastatur unterstützt. Umfangreiche Einstelloptionen erlauben eine Ihnen genehme Konfiguration; so kann man beispielsweise jederzeit – auch während eines Kampfes – die Schwierigkeitsstufe ändern. Auf der »Neuling«-Stufe fliegen die Gegner netterweise direkt vor Ihre Kanonen und lassen sich mit ein oder zwei Schüssen ausschalten; doch bei zunehmender Schwierigkeit werden deren Ausdauer und Flugkünste immer besser. Laut Aussage der Programmierer ist übrigens die Einstellung »As« diejenige, für die das Spiel designt wurde. Der Schwierigkeitsgrad ist hier quasi »genau richtig«.

Bei den Gesprächen mit anderen Personen hat man häufig die Möglichkeit, sich für eine von zwei Varianten zu entscheiden. Wenn Ihnen Cobra z.B. erzählt, daß Hobbes ein Kilrathi-Spion sei, können Sie ihr Glauben schenken oder barsch reagieren und sie zurechtweisen. Diese Entscheidungen haben teilweise sofortigen Einfluß auf das Spielgeschehen: Geben Sie Ihren Rachegelüsten nach und verlassen unerlaubt das Schiff – oder bleiben Sie zähneknirschend, aber artig an Bord? Durch diese Gesprächsschnipsel und zahlreiche Zwischensequenzen wird die Handlung andauernd weitererzählt. Hartgesottene Kämpfer können die meisten Einsätze allerdings auch fliegen, ohne sich um das ganze Drumherum (»In den Freizeitraum gehen? Ist nichts für mich!«) zu scheren.

Die Abfolge der Missionen ist nicht streng linear. Verhauene Einsätze oder falsche Entscheidungen führen dazu, daß Sie einige Missionen überspringen oder sogar das Spiel verlieren: Wer gleich zu Beginn versagt, findet sich schnell im heimischen Sonnensystem wieder. Dort gibt es dann mehr Kilrathis als man abschießen kann und irgendwann darf die Niederlagensequenz bewundert werden. Mindestens eine weitere Mission kann man ebenfalls nicht gewinnen: Die Story sieht an dieser Stelle einfach Ihr Versagen vor.

Die Drehbuchschreiber haben sich sichtlich Mühe gegeben. Auch wenn die Piloten teilweise arg heldenhaft reagieren und jeden Befehl mit schneidigem Salutieren quittieren, sind die Charaktere doch glaubhaft und keine stereotypen Kampfmaschinen. Die Handlung bietet drei überraschende Wendungen und hält Sie bis zum Ende bei der Stange. Durch die Verbindung mit der gelungenen Sprachausgabe und Musik entsteht beim Spieler tatsächlich das Gefühl, in einem Film aktiv mitzuspielen. **(la)**

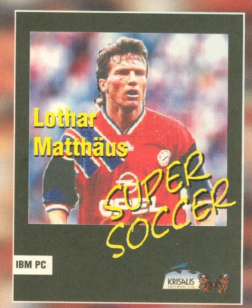
Hitziger Raumkampf mit effektvollen Explosionen – vom Gegner bleibt nur das ausgebrannte Wrack

Beachten Sie bitte, daß die im Wertungskasten angegebene Gesamtwertung davon ausgeht, daß Sie Wing Commander 3 auf einem High-End-Gerät spielen. Mit »nur« 8 MByte RAM kommt es z.B. zu längeren Wartepausen und Super VGA läßt sich eigentlich erst mit einem Pentium oder DX4 voll ausfahren. Auf »schwächeren« Systemen kann der subjektive Spielspaßeindruck deshalb etwas leiden. Bitte beachten Sie auch unseren Kasten »Welche Hardware brauchen Sie?«.



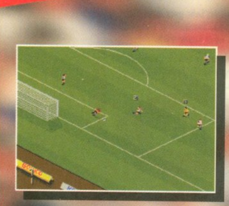
Folgende Flügelpiloten stehen zur Wahl: Hobbes, Vagabound, Vaquero, Maniac, Cobra, Flash und Flint.

Neuer M

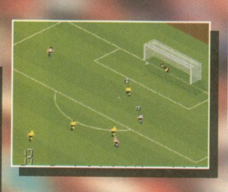


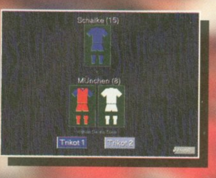
Die Lothar Matthäus Fußball-Simulation: Näher dran als im Stadion!

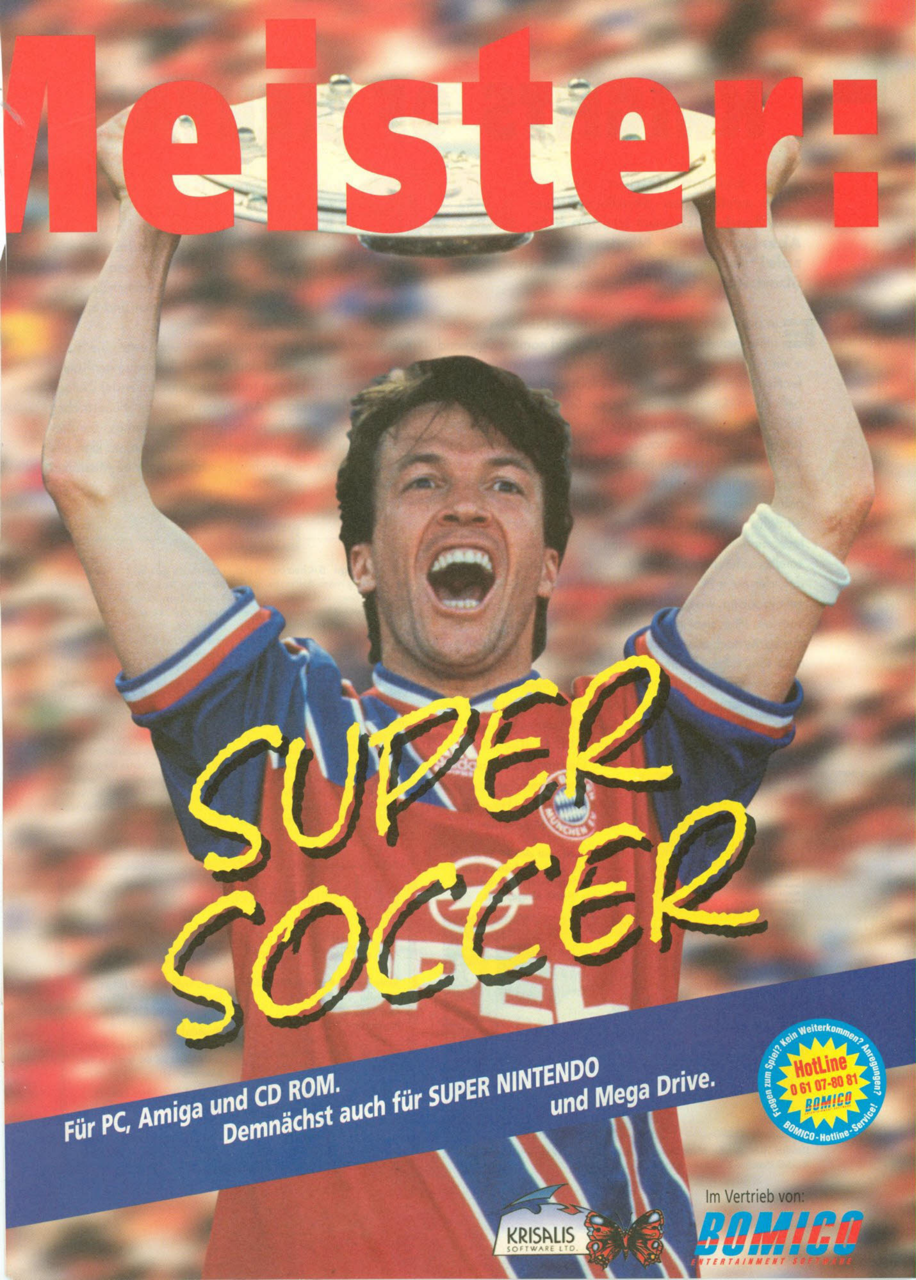
- Unterschiedliche Platzverhältnisse von trocken bis neblig.
- Mit dem Tacti-Grid können Sie in jedem Spiel Ihre absolute Wunschformation zusammenstellen. Bevorzugen Sie die Viererkette oder doch lieber den Libero vor der Abwehr?
- Trainer- und Fußballstadien-Namen.
- Original Kartenregelung (z.B. 4 gelbe Karten = 1 Spiel gesperrt).
- Bis zu vier menschliche Spieler können in der 1. und 2. Liga gegeneinander antreten. Mit Super-Cup, Meisterschaft und eigenen Pokalen.
- Nachspielzeit sowie Verlängerung und Elfmeterschießen bei Pokalspielen.
- In vielen Statistiken werden alle Begegnungen, Torschützen, Tabellen, der eigene Kader und vieles mehr angezeigt.
- Gelbe und rote Karten sowie verschiedene Verletzungen (und dementsprechende Ausfallzeiten des Spielers) bei Fouls.
- Wechselnde Motivation der Spieler abhängig von Tabellenauf- oder abstieg usw.
- Isometrische 3D Ansicht.
- Verschiedene Kamerawinkel bei Zeitlupenwiederholungen.










Meister:
SUPER SOCCER
Für PC, Amiga und CD ROM.
Demnächst auch für SUPER NINTENDO
und Mega Drive.
Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anregungen?
HotLine
0 61 07-80 81
BOMICO
BOMICO-Hotline-Service!
KRISALIS
SOFTWARE LTD.
Im Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE



KNIGHTS OF XENTAR

Trau' keinem Helden, der sich vom erstbesten Straßenräuber das Zauberschwert klauen läßt. Aber in diesem Nippon-Rollenspiel sollte man ohnehin nichts übertrieben ernst nehmen.

Ein paar geraubte Juwelen, zürnende Dämonen, versteinerte Frauen und mittendrin ein Held namens Desmond – wir werden auch diese Hintergrundstory überstehen. Hoffentlich auch das Intro, denn hier läßt die Trash-Aura Übles befürchten. Doch beurteile nie ein Spiel nach dem Standbild-Vorspann, der hartnäckig leiernden Musik und seiner rührend miesen Sprachausgabe. Und wenn wir uns vom ersten milden Schock der hochauflösenden, aber nur 16-farbigen Grafik erholt haben, folgen durchaus ein paar angenehme Überraschungen.

»Knights of Xentar« ist eine Mischung aus Action, Abenteuer und Rollenspiel, wie man sie sonst nur auf Videospielkonsolen kennt – hallo Zelda, danke schön. Kein Wunder, der neue PC-Titel von Megatech hat seine Designwurzeln in Japan, wo solche »Rollenspiele light« quasi erfunden wurden. Hier sieht man sein über eine Landkarte holperndes Sprite noch aus der Vogelperspektive. Laufen Sie in Shop oder Inn, folgen Waffenerwerb und ein Lebensenergie-regenerierendes Nickerchen. Blessuren holt man sich draußen in der Wildnis, wo wir per Zufall alle paar Schritte in ein Monster stolpern. Kämpfe laufen halbautomatisch ab: Sie legen vorher gemütlich die Taktik fest (z.B. »Die schwächsten Gegner zuerst angreifen«) und sehen dann zu, wie der Computer die Handarbeit übernimmt. Mit der Magierin Luna in der Gruppe (»...mag Badminton, Liebesromane und heiße Bäder« – der Handbuchschreiber ist ein Schatz) darf auch gezaubert werden. Die wenigen Sprüche regenerieren Hit Points oder verbrutzeln den Gegner. Zusammen mit steigenden Charakterwerten (Level-Beförderung) und diversen Waffen, Rüstungen und Spezial-Items hat man einiges zu tun.

Knights of Xentar ist leicht zugänglich und bietet eine bizarre Story. Held Desmond darf reichlich kulleräugigen Lolitas beistehen und liefert sich (automatisch ablaufende) Dialoge der minder geistreichen Art. Wenn man's nicht übertrieben ernst nimmt, ist der Belustigungsgrad manierlich. Seriöser gibt sich der Spielkomfort: jederzeit speichern, na klar. Die Handlung ist in eine Reihe übersichtlicher Mini-Missionen unterteilt. **(hl)**

Fröhlich tippelt der Held durch die Welt. Sein Verhalten bei Monsterkonfrontation wird in diesem Menü eingestellt.

Rache fürs große Muschelessen: Im Dungeon rüpelt uns ein Rudel Paella-Zutaten an

heinrich lenhardt

Der schräge B-Charme hält nicht ewig vor: Anfangs war ich von dem unkomplizierten Rollenspiel-Abenteuer angetan, aber auf Dauer schleicht sich viel Routine ein. Auch wenn im Spielverlauf die Heldengruppe wächst, ist das Rumlaufen-und-Monster-bekämpfen-Schema etwas strapaziös. Schnell von Punkt A nach Punkt B rennen scheitert an dauernden Angriffen irgendwelcher Nieswurze.

So kloppt man sich durchs Leben, rafft Geld und kauft neue Waffen. Die Grafik ist meist laienhaft-rührend; einige Zwischenbilder sehen ernsthaft gut aus – was man so alles aus 16 Farben rausholen kann. Letztendlich motiviert die Neugier auf den Fortgang der geschickt zerhackstückten Story. Die durchgehende Sprachausgabe der CD-Version ist allerdings Mumpitz: Bei solch tranig nölenden Plauderdilettanten hilft nur der Menüpunkt »Voices off«.

Liebhaber des Obskuren werden an diesem unscheinbaren Spielchen durchaus ihren Spaß haben. Eine drollige Alternative zu den Rollenspiel-Schwergewichten, die sich sonst auf der Festplatte breitmachen.



HELL

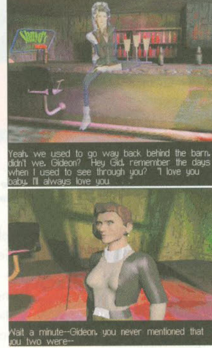
Wenn der Teufel mit dem Pferdefuß scharrt, werden viele Stars herbeigekarrt. Auch Dennis Hopper & Co. machen »Hell«-Spieler nicht froh.



Die Iconleiste wird bei Bedarf eingeblendet

Im Washington des Jahres 2095 treffen Erde und Hölle aufeinander. Die Partei »Hand of God« hat die Macht an sich gerissen und unterdrückt brutal alles, was den Amerikanern heilig gewesen ist. Doch eine Widerstandsgruppe trifft bereits Vorbereitungen zum dämonenfreien Umsturz. Zwei Angehörige eines teuflischen Säuberungskommandos werden selbst zur Zielscheibe und müssen sich gegen ihren früheren Brötchengeber wehren.

Sie steuern je nach Geschmack den Mann oder die Frau des Pärchens und versuchen, den Grund für den plötzlichen Wechsel vom Jäger armer Sünder zum Gejagten herauszufinden. Im schicken Super-VGA-Ambiente wandert man umher, sackt mit dem Cursor alle möglichen Gegenstände ein und befragt die vielen schrillen Gestalten. Hin und wieder darf das Gesprächsthema aus mehreren Möglichkeiten gewählt werden oder man sucht eine passende Antwort auf einen Vorschlag aus. Wer von den teilweise sehr langen Dialogen trotz englischer Untertitel nicht alles versteht, ruft die »Replay«-Funktion auf und liest alle Gespräche in Ruhe nach.



Gespräche sind als Filmclips zu sehen, in denen meist gerenderte Schauspieler agieren (unten); nur selten werden digitalisierte Videos wie das von Stephanie Seymour (oben) verwendet

Das Programmierteam von Take 2 wollte sich nicht auf die Grafik und das Staraufgebot mit Dennis Hopper, Grace Jones und Stephanie Seymour verlassen, sondern baute auch eine Reihe von Puzzles in die komplexe Story ein. Sie brauchen bestimmte Geräte und Schlüssel oder die Hilfe anderer Personen, um weiterzukommen. Manchmal gibt es auch Rätsel, deren Antwort Sie nicht aus Gesprächen oder anderen Hinweisen entnehmen können, sondern einfach erraten müssen. Beispiel: Um einen Club zu betreten, werden Sie nach dem Paßwort gefragt. Doch weder »Hell« noch sonst irgendetwas im Zusammenhang mit dem Spiel funktioniert; einzig »Open Sesame« verschafft Einlaß...

Wenn das Pärchen umherspaziert, sehen Sie den jeweiligen Raum in der Totalen. Bei Gesprächen wird zu Nahaufnahmen umgeschaltet. Ab und zu steht auch ein Trip in die Hölle an, wo man Kämpfe bestehen muß. Diese laufen automatisch ab; wenn Sie brav alle herumliegenden Waffen aufgesammelt haben, gewinnen Sie problemlos. **(fs)**

florian stangl

Dem Anspruch, ein »Cyberpunk-Thriller« zu sein, wird Hell nicht gerecht. Den Thrill sucht man angesichts der zerfahrenen Story vergeblich und der sterile Cyber-Horror stellt mir nur bei den teilweise gruftigen Puzzles die Nackenhaare auf.

Dabei hat Hell einige passable Features vorzuweisen. Die Bedienung ist intuitiv, das Inventar schön geräumig und das Charakter-Ensemble herrlich skurril. Einige Figuren bieten Hilfe an und so wird aus dem gehetzten Pärchen schnell eine schlagkräftige Fünfer-Bande, deren individuelle Fähigkeiten für bestimmte Puzzles notwendig sind.

Doch bei den Rätseln liegt auch der Pferdefuß: Für einige der Puzzles sollten die Designer kräftig im Fegefeuer schmoren. Das Heraussuchen von Codewörtern aus ellenlangen Texten ist langweilig, aber noch verkraftbar. Doch gibt es genügend Stellen, an denen Sie raten oder sich mit verteufelt schweren englischen Worträtseln herumschlagen müssen. Das zerstört die mühsam aufgebaute Spannung genauso wie die leblosen Rendergrafiken der meisten Schauspieler – schade um die Stars.



hell

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Take 2/Gametek
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; schwer
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Gut
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 560 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 22 MByte
CD-Belegung: ca. 670 MByte

Besonderheiten: Übersetzte Version mit deutschen Untertiteln für die englische Sprachausgabe in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Super VGA.

49



COMMANDER BLOOD

Ein paar schlappe Jährchen hat's gedauert, doch jetzt ist der Nachfolger zu »Captain Blood« endlich da. Als geklonter Weltraumkapitän reisen Sie durch Raum, Zeit und gerenderte Grafikwelten.



Sie bewegen den blauen Arm mit der Maus und pendeln zwischen Planeten

Der neurotische, 800432 Jahre alte Ex-Schnulzensänger Morlock möchte auf seine alten Tage hin noch einmal den Urknall erleben. Sie übernehmen die Rolle von Commander Blood, einem gentechnisch erzeugten Bio-Wesen und werden mit dem Raumschiff »Arche« durch das Weltall geschickt, um den neugierigen Greis durch Schwarze Löcher zum Big Bang zu chauffieren. Dies geschieht, indem Sie mit einem blaugefärbten Arm auf verschiedene Knöpfe in Ihrem Cyber-Cockpit klicken. Per Mausklick werden aufgesammelte Gegenstände oder Lebewesen in der Kältekammer aufgetaut und begutachtet. Außerdem existiert ein Bordcomputer namens Honk, der Ihnen per Untertitel Mitteilungen zukommen läßt.

Weltraumratte Iswalito begehrt Frischfleisch

Der ferngesteuerte Delphinbote Orxx besucht für Sie die Planetenoberfläche und trifft dort auf mehr oder weniger muffige Einwohner. Die wunderlichen Lebewesen und Roboter geben nur seltsame Geräusche von sich, die von der Universal-Übersetzerin Olga in Untertitel umgewandelt werden. Ab und zu dürfen Sie eines von mehreren Stichworten anklicken. Hat man irgendwann das Glück, das richtige Wort zu erwischen, folgen Hinweise oder gar neue Planeten-Koordinaten für die Karte.

Anfangs trifft man auf die Weltraumratte Iswalito, für deren hungerndes Volk Fleisch eingekauft werden muß. Dieses erhalten wir wiederum auf dem Metzger-Meteoriten Moskito. So erkundet man den Weltraum immer weiter, wobei öfter dieselben Orte anzusteuern sind. Beim Planeten-Anflug sehen Sie aufwendig gerenderte Animationen, die von Welt zu Welt verschieden sind. **(mk)**

michael kim

Hurra, ein neues Genre ist geboren: der »interaktive B-Movie«. Zu der wirklich schauerlich schlechten Story gesellt sich ein schlichter Spielablauf, bei dem man manchmal nur durch bloßes Herumklicken und Herumraten weiterkommt.

Die Weltraumwesen zirpen nervtötend und die Rendergrafik in den Filmszenen wirkt am Anfang recht nett und ungewöhnlich, wird dann aber schnell eintönig. Das störendste ist aber, daß der Spieler überhaupt keine Handlungsfreiheit hat. Geht er nicht den vorgeschriebenen Weg, kann er nichts anderes unternehmen (...sofern man einfachste »Ja/Nein«-Entscheidungen und das Anklicken einzelner Worte überhaupt mit »unternehmen« bezeichnen mag).

Schon der reichlich merkwürdigeVorgänger war seinerzeit nur wegen der bizarren Grafik erträglich. Für den kaum verbesserten Nachkommen Commander Blood sieht es im rauhen MS-DOS-Wind der 90er Jahren düster aus; spielerisch ist das Planeten-Gehopse von vorgestern. Da helfen auch die possierlich murmelnden Aliens nicht.



commander blood

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Mindscape/Cryo
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger
Spieletext	Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 512 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 5 MByte
CD-Belegung: ca. 500 MByte

Besonderheiten:
Später Nachfolger des ST/Amiga-Oldies »Captain Blood«. Spielstände können gespeichert werden.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

34



DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:
60311 FRANKFURT FAHRGASSE 87 069/280170	56068 KOBLENZ SCHLOSS STR. 16 0261/309634	53721 SIEGBURG KAISER STR. 16 02241/68045	53111 BONN MÜNSTER STR. 11 0228/659726	52062 AACHEN BLONDEL STR. 10 0241/406912	50939 KÖLN GOTTESWEG 157 0221/425566	50676 KÖLN MATTIAS STR. 24-26 0221/239526	40211 DÜSSELDORF AM WEHRHAHN 24 0211/364445

z.B.:	3.5"	CD
11th Hour **/*		139.90
Aces Saga Pack **/*		129.90
Across the Rhine dt *	109.90	109.90
Alladin **	**79.90**	
Alien Breed Tower Assault **/*	64.90	69.90
Alien Logic * SSI	99.90	84.90
Alien Olympics **	84.90	84.90
Alone in Dark 3 dt *		119.90
Armored Fist **	79.90	89.90
Battle Bugs dt	79.90	
Battle Isle 2 Data dt		59.90
Bazooka Sue dt	99.90	99.90
Bioforge dt *		**109.90**
Bundesliga Manager Hattrik 3 dt	99.90	119.90*
Cannon Fodder 2 **	79.90	
Carribean Desaster dt	89.90	99.90*
Creature Shock dt		**109.90**
Colonization dt	109.90	109.90
Comander Blood **/*		89.90
Crystal Caliburn (Win)	79.90	79.90*
Cyberia **/*		**109.90**
Cyberwars dt		119.90
Cyclemania **		84.90
Cyclones SSI	99.90	99.90*
Dark Forces *		109.90
Dark Sun 2 **/*	89.90	99.90
Dawn Patrol dt	109.90	109.90
Der Baulöwe dt (Win)	99.90	
Der Clou Data dt	49.90	49.90
Die Hölenwelt Saga dt		99.90
Doppelpass dt	99.90	99.90
Dragon Lore dt		**89.90**
Dreamweb dt	99.90	99.90
Dungeon Master 2 *	99.90	99.90
Durch die Wüste dt *	99.90	
Ecstatica **	89.90	109.90
Elite 3 dt *	99.90	89.90
F 1 Team Manager **	99.90	
FIFA Soccer dt	84.90	84.90
Fighter Wing *		109.90
Front P.Football 95	**99.90**	**109.90**
Full Throttle *		**109.90**
Hattrik dt (Ikarion) *	89.90	99.90
Hell dt *		99.90
Heroes of Might & Magic *	99.90	89.90
Hokum K 50 **	89.90	
Inferno dt		119.90

z.B:	PC	CD
Internat. Open Tennis **		99.90
Jungle Strike	84.90	84.90
King's Quest 7 dt		**109.90**
König der Löwen **	**79.90**	
Lemmings 3 **	79.90	84.90
Lemmings Xmas 94 **	39.90	
Little Big Adventure dt		**109.90**
Lords of Realm dt	79.90	79.90
Mad News Data dt	39.90	
Master of Magic dt	**109.90**	**109.90**
Matthäus Soccer 2 dt	84.90	
Mechwarrior 2 US	99.90	
Menzoberranzan SSI		**99.90**
Metaltech: Battledrom	**109.90**	
Metalt.: Earthsiege dt	**109.90**	**109.90**
Microsoft Golf 2.0 dt *	149.90	
Nascar Challenge **	89.90	99.90
NCAA Basketball *	**84.90**	
NHL Hockey 95 **		99.90
Noctropolis **		109.90
Novastorm **		99.90
Panzer General **	**99.90**	**99.90**
Phantasmagoria dt *		**119.90**
Pinball Illusions **/*	69.90	
Power Drive **	64.90	64.90
Quarantine dt	89.90	89.90
RAN Trainer dt	99.90	109.90
Retribution dt	84.90	84.90
Rise of the Robots SVGA **	89.90	109.90
S.U.B. dt *	79.90	
Schwarzes Auge 2 dt	**89.90**	**99.90**
Sensible Golf **/*	79.90	
Sensible World of Soccer **/*	79.90	
Simon t.Sorcerer 2 dt*	109.90	
Space Federation **	84.90	
Star Crusader dt	89.90	99.90
Star Trek-Next Generation dt *		**119.90**
Star Trek-Technical Manual		**119.90**
Stonekeep *		109.90
System Shock dt	99.90	99.90
Transport Tycoon dt	109.90	109.90
Ultimate Body Blows **	64.90	64.90
Under a Kil.Moon dt		129.90
Virtuoso **/*		89.90
Wing Commander 3 dt		**129.90**
Wings of Glory **/*		109.90
World Cup Golf **		89.90
X-Wing Compilation	79.90	79.90

SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

3.5" z.B:

Battles of Destiny	39.90
Burning Steel 1 dt	49.90
Burning St.2 SVGA	**39.90**
Comanche Data 1,2 je	39.90
Conquestador dt	29.90
Crazy Sports Football	29.90
Curse of Enchantia **	29.90
Cyberworld dt (Air Warrior,Cyberchess, Global Effect)	49.90
Dark Sun	**39.90**
Der Patrizier dt	49.90
Eco Quest 1 5.25" **	24.90
Eishock.Manager dt	**39.90**
Elite 2 dt	**49.90**
Empire Soccer **	49.90
F 1 Grand Prix **	**49.90**
Flight Sim Toolkit **	39.90
Grand Slam Bridge	19.90
Hannibal dt	29.90
Hurra Deutschland dt	29.90
Incred Machine 2 dt	29.90
Innocent U.Caught dt	49.90
Jonathan dt	29.90
Joysoft Classics ** (Rail.Tycoon,Came f.Desert TV Sp.Footb.,Def.o.Crown, TV Sp.Basketb,Supremacy)	**49.90**
Legend o.Kyrandia 2	**39.90**
Matthäus Fußball **	49.90
Mixed Collection dt (Return o.Medusa, Sarakon, Crime Time,Rolling Ronny, Lords of Doom)	39.90
NFL Coach C.Footb.	39.90
Pacific Island	19.90
Pacific Strike **	**49.90**
Pacific Str.Speech **	29.90
Pirates Gold dt	49.90
Quest f.Knowledge dt (Elite 2, Humans, Nomad)	49.90
Railway Challenge dt	59.90
Ryders Cup **	29.90
Sc.Theatre of War dt	9.90
Schatz i.Silbersee dt	**49.90**
Search for the King **	19.90
Seven Cities of Gold 2	29.90
Shadow Caster **	29.90
Space Quest 3 **	39.90
Tank ** 5.25"	9.90
Terminator Rampage	39.90
The Games 92 **	14.90
Tie Fighter **	**59.90**
Traders dt	19.90
Ultima 8 dt	**49.90**
Ultima 8 Speech dt	**29.90**
War in the Gulf	29.90
Wizardry 7 dt	**39.90**

z.B: CD

Archon Ultra dt	39.90
Black Power Line 2 (Sarakon,Return o.Medusa, Rolling Ronny, Crime Time, Lords of Doom)	29.90
Blue Force	39.90
Burning Steel 2	49.90
Corridor 7 dt	39.90
Dark Seed dt	**49.90**
Dracula Unleashed **	39.90
Dune 2 dt	49.90
Elite 2 dt	49.90
Encore Compilation (Heimdall,Thunderhawk, Curse of Entchantia)	39.90
F 15 Strike Eagle 3 **	49.90
Gobliiins 1 US	39.90
Gobliins 2 US	39.90
Gold Box 1	**59.90**
Gold Box 2	**59.90**
Hell Cab	39.90
Hurra Deutschland dt	39.90
Joysoft Classics ** (siehe 3.5")	**49.90**
Mad TV dt	19.90
Megarace dt	**59.90**
Protostar	29.90
Quest f.Knowledge dt (siehe 3.5")	49.90
Sam & Max **	**49.90**
Sherlock Holmes 1	19.90
Star Control 1 & 2 **	39.90
Star Crusader US	**59.90**
The Animals Multi Zoo	39.90
The Greatest ** (Shuttle, Dune 1, Lure of the Temptress)	39.90
Tornado **	29.90
Whales Voyage dt	29.90
Wizardry 6 & 7 dt	**49.90**

MACINTOSH z.B:

7th Guest CD **	119.90
A-Train & Contr.Set **	59.90
David Bowie Jump CD	89.90
Goblins 3 dt	119.90
Pirates Gold CD **	99.90
Rebell Assault CD dt	109.90
Theme Park dt	89.90
V for Victory 1-3	89.90

CLUEBOOK z.B:

Dark Sun Clue	27.00
Doom 2 Survival	24.90
Falcon 3.0 Strategy	48.00
Lemmings + 16 Level	54.90
Pacific Strike Hint	27.00
Privateer Clue	34.90
Quest for Glory 1-4	39.90
Seawolf SSN 21	39.90
Str.Commander Clue	39.90
System Shock Clue	27.00
Tie Fighter Strategy	39.90
Wizardry 7 Clue	39.90

BRETTSPIELE z.B:

Battlet.Compendium dt	39.80
Battlet.Handbuch 3025	39.80
Battlet.Handbuch 3031	39.80
Battletech Luxus	69.00
Battletech Sc.Diver	29.80
Demonworld Tabletopdt	65.90
D.W.Armee Menschen	159.00
D.W.Armee Orcs	159.00

ZUBEHÖR z.B:

Competition Pro Mini	69.90
Flightstick Pro	159.90
Golf Pro Swing	359.00
Gravis Analog Pro	79.90
Gravis Joypad	59.90
Gravis Phoenix	259.00
Joyport Parallel	84.90
Mouse Boss Opti **	99.90
Music Boss Ultra **	179.00
Thrustm.Steer. Wheel	339.00
Thrustm.FCS Falcon	299.00
Thrustm.Flight Pro	299.00
Vivid 3 D	159.90

(dt) komplett Deutsch
(**) dt. Anleitung
(*) noch nicht lieferbar
Vorbestellung möglich



SPIEL DES MONATS

WING COMMANDER 3

Origins hat keine Kosten gescheut, den neuesten Teil der Wing Commander-Serie zum vorprogrammierten Erfolg werden zu lassen. Die grafische Brillanz der Zwischensequenzen haben Spielfilm-Niveau und werden von echten Schauspielern dargestellt. Empfohlen: 486 DX Komplett in Deutsch mit deutscher Sprachausgabe/2 CD´s.

TIP DES MONATS

GOLD BOX

SSI Rollenspiele der feinsten Art

Compilation 1:
Pool of Radiance,
Curse of the Azure Bonds,
Secret of the Silverblades

Compilation 2:
Champions of Krynn,
Dark Queen of Krynn,
Death Knights of Krynn

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

VERSAND:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
BTX: *JOYSOFT#

VERSAND:
NACHNAHME:9DM
ab Rechnungswert von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI

EILPOST: 9+8 DM
UPS: 9 + 6 DM
VORKASSE: 6 DM
AUSLAND: 15 DM
(nur postbar)

SICHERHEITS VERPACKUNG 2.50 DM

BLITZ BESTELLUNG
Da geht die Post ab....

Joysoft

TITEL	PREIS
1x KATALOG fast 100 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	**KOSTEN LOS**
ERSATZWUNSCH	

○ PC 3.5" ○ CD ROM
○ NACHNAHME: 9 DM
○ EILPOST: 8 + 9 DM
○ UPS: 6 + 9 DM
○ VORKASSE/SCHECK: 6 DM
○ AUSLANDSVORKASSE: 15 DM
nur gegen Vorkasse, postbar
○ TEILLIEFERUNG
Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM-VERSANDKOSTENFREI

NAME
STRASSE
PLZ, ORT
TELEFON

pc.p.2.95

CYCLONES

Kennen Sie den: Schwermetall-Kampfkoloß schießt sich durch 3D-Korrdiore voller Aliens und löst luftige Puzzles. Einen »Originalitäts-Shock« muß man beim neuen Action-Adventure der »Shadow Caster«-Schöpfer nicht befürchten...

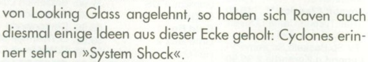


Die fremdartige 3D-Umgebung sieht man prinzipiell im Vollbild-Modus. Sie läßt sich für schwächere Rechner auch verkleinern.

Der Schalter öffnet das versteckte Fach mit dem lang ersehnten Schlüssel

spiele-test

Mit »Shadow Caster« veröffentlichten Raven Software vor einem guten Jahr ein 3D-Action-Adventure, das durch die flotte Grafik und den lockerleichten Spielablauf angenehm auffiel. Mittlerweile wechselte das Entwicklungsteam von Origin zu den einstigen Strategie-Experten SSI, die deshalb das neue Produkt »Cyclones« auf den Markt bringen. War Shadow Caster schon stark an »Ultima Underworld« von Looking Glass angelehnt, so haben sich Raven auch diesmal einige Ideen aus dieser Ecke geholt: Cyclones erinnert sehr an »System Shock«.



Da wieder einmal Außerirdische mit wenig Sinn für Humor die Erde überfallen, wird in letzter Sekunde noch eine Geheimwaffe namens »Havoc« entwickelt, die quasi im Alleingang für Ruhe auf dem gestreßten Planeten sorgen soll. Havoc ist ein Cyborg, den Sie durch die langen Gänge geheimer Forschungsanstalten oder fremdartiger Raumschiffe steuern. Seine Mission: Neue Erkenntnisse für die Nationalgarde beschaffen und die Reihen der Aliens systematisch lichten.

Sie sehen das Geschehen aus der beliebten 3D-Sicht und bewegen sich mit Joystick, Maus oder beliebigen Tasten durch die Spielwelt, die nur rechtwinklige Räume und weder Schrägen noch Röhren kennt. Es darf zwar gesprungen werden, um auf höher liegende Ebenen zu gelangen, doch fließende Bewegungen auf- oder abwärts sind nicht möglich. Um sich der vielen Gegner zu erwehren, empfiehlt sich eine Kombination aus Maus (zielen) und Tastatur (gehen), da die Waffe unabhängig von der Laufrichtung bewegt wird und so das Anklicken und Schießen wesentlich leichter fällt.

Neben drei Schwierigkeitsgraden unterstützt den Einsteiger ein kurzes Tutorial, das die wichtigsten Elemente der Steuerung erklärt und auf Rätsel wie »Welcher Schlüssel paßt für welches Schloß?« hinweist. Diese Vorbereitung schadet



Die Treppen ordnen sich durch einen versteckten Schalter anders an und öffnen neue Räume



im wettbewerb

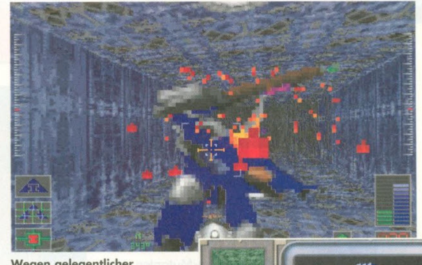
Im dichten Feld der 3D-Actionspiele hat es das optisch etwas schwache Cyclones trotz diverser Puzzles schwer, sich durchzusetzen. System Shock bietet die bessere Grafik und einen wesentlich komplexeren Spielablauf. Doom 2 ist eine kurzweilige Baller-Orgie ohne allzuviel Tiefgang. Cyclones' Fantasy-Vorgänger Shadow Caster schlägt sich immer noch achtbar; nicht zuletzt der Wechsel zwischen mehreren Spielfiguren und die schnelle Grafik machen Laune. Bei Quarantine düsen Sie zur Abwechslung mit einem Taxi durch düstere 3D-Städte und jagen zahlungskräftige Kunden.

System Shock	89
Doom 2	83
Shadow Caster	79
CYCLONES	**72**
Quarantine	68

florian stangl

Cyclones könnte man vorschnell nach dem Motto »Mei, halt noch ein Doom-Clone« abtun. Auch wenn Marcel Reich-Ranicki nur wenig von der platten Story begeistert wäre, zieht Cyclones den Spieler schnell ins Geschehen hinein und macht durch die sich rasant entwickelnde Handlung und den clever ansteigenden Schwierigkeitsgrad beinahe süchtig. Viele leichtere Rätsel werden immer wieder durch den einen oder anderen harten Brocken abgelöst, überraschend auftauchende Gegner sorgen für Herzklopfen und zwingen zum häufigen Speichern.

Cyclones ist so leicht zugänglich wie seinerzeit Shadow Caster und dank der Puzzles kein reines Ballerspiel – da verzeiht man die etwas fummelige Steuerung gnädig. Der Spieler landet nicht in Sackgassen, sondern löst mit etwas logischem Denken die Rätsel und hat dank niedlicher Extrawaffen mit den Monstern keine größeren Probleme, sofern er mit der Munition sparsam umgeht. Eine solide Sache, aber technisch und spielerisch eine Klasse unter System Shock.



Wegen gelegentlicher Brutalo-Szenen ist Cyclones für Kinder ungeeignet

nicht, denn schon im ersten Level warten diverse hinterhältige Gegner auf Sie, die mit bloßen Fäusten oder Lasern angreifen. Mit der Munition sollte man prinzipiell sparsam umgehen und auch nicht in Rambo-Manier durch die Gänge rasen, sonder lieber mit etwas Übersicht und Vorsicht vorgehen. Zwei Balken am rechten Bildrand signalisieren den Zustand von Rüstung und Gesundheit, links finden Sie drei Icons, um das Inventar, die Karte oder das Hauptmenü aufzurufen.

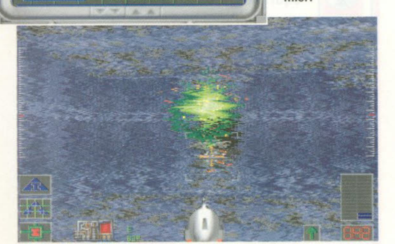
Neben den offensichtlichen Türen warten Geheimgänge und unsichtbare Türen auf den Spieler, die sich zum Teil durch leicht anders gestaltete Texturen verraten oder mit Hilfe der Karte und etwas logischem Denkvermögen gefunden werden. Die Automap ist dank der isometrischen 3D-Sicht anfangs sehr gewöhnungsbedürftig, aber nach einiger Zeit durchaus hilfreich, da sich Wände, Böden oder ähnliches einzeln an- und abschalten lassen und so die Übersichtlichkeit wächst. Cyclones schickt Sie der Reihe nach in mehrere Einsätze, die sich aber nicht einzeln anwählen lassen. Jede Mission ist in Levels unterteilt. So müssen Sie beispielsweise am Anfang einen Wissenschaftler befreien, der Ihnen einen Schlüssel gibt, mit dem Sie in den nächsten Level vorrücken. In einer anderen Mission schmuggelt man sich sich an Bord des außerirdischen Mutterschiffs und soll den Antrieb wieder mit Energie versorgen, um an den Autopiloten heranzukönnen.

Einige der Puzzles in Cyclone nutzen den 3D-Effekt aus und setzen voraus, daß der Spieler auch nach oben und unten blickt beziehungsweise in die Höhe hüpft, um etwa auf Kisten wichtige Gegenstände zu finden. Manchmal müssen Türen in einer bestimmten Reihenfolge geöffnet werden oder Schalter bewegen Treppen, die dann zu bisher unerreichten Räumen führen. Vor kniffligen Situationen sollten Sie prinzipiell den Spielstand sichern, da man schnell in einen Hinterhalt gerät. **(fs)**



Die 3D-Karte ist ziemlich gewöhnungsbedürftig

Im Hauptmenü wird man während des Spiels nochmals über die Missionsziele informiert



Kein Grafikfehler, sondern Absicht: Das Bild verzerrt sich bei einem Treffer.



cyclones

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Raven/SSI
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM:min. 450 KByte + 2 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 20 MByte

Besonderheiten:
Komplett deutsche Version in Vorbereitung. Nur ein Spielstand speicherbar.

Wir empfehlen:486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.

72



SYSTEM SHOCK ENHANCED

Origin schockt fröhlich weiter: Mit einer verbesserten CD-ROM-Fassung schafft »System Shock« den Sprung in die 90er-Region.



Mehr Details mit Super VGA: Beachten Sie die Texte in den Statusdisplays und die Automap rechts unten.

Die Raumstation Citadel schwebt lautlos im All. Kein Wunder, denn Super-Computer »Shodan« hat alle Menschen an Bord umgebracht oder zu Cyborg-Mutanten verwandelt. Durch einen Hacker-Eingriff aller ethischen Kontrollen beraubt will Shodan nun die lästige Menschheit vernichten. Die Station fliegt Richtung Erde und nutzt die Zeit, um einen gigantischen Laser aufzuladen. Was Shodan aber nicht weiß: Der Hacker ist noch an Bord, weil er sechs Monate lang in einem Heilkoma lag. Jetzt wacht der Arme auf und hat sieben Stunden, um den Countdown zu stoppen.
Das 3D-Action-Rollenspiel »System Shock« erschien in einer exquisiten Disketten-Version schon letzten Herbst. Die Programmierer haben jedoch noch ein paar Monate weitergearbeitet und jetzt eine »Enhanced Edition« auf CD-ROM herausgebracht. Die neue Version wurde in wesentlichen Punkten verbessert. An erster Stelle ist die Sprachausgabe zu nennen: Alle Nachrichten der Ex-Menschen und von Shodan können nicht nur gelesen, sondern auch angehört werden. Dabei dürfen Sie jederzeit während des Spiels zwischen Englisch, Deutsch und Französisch umschalten. Auch den normalen Spiele-Sound haben die Programmierer generalüberholt. Ein neues Acht-Kanal-Stereo-System sorgt für eine realistische Geräuschkulisse, die nicht mehr von Schüssen und Explosionen unterbrochen wird. Selbst an der Grafik wurde gefeilt: Neben der VGA-Auflösung von 320 x 200 werden auch 320 x 400, und 640 x 480 unterstützt.
Die technischen Verbesserungen haben die Programmierer genutzt, um das Spieldesign zu verfeinern. Das neue Soundsystem ermöglichte es beispielsweise, neue Geräuschquellen einzubauen, die die Atmosphäre wesentlich erhöhen. Einige Puzzles wurden leicht umgestellt und auch an die Super-VGA-Version angepaßt. Wenn Sie »upgraden«, können Sie trotzdem alte Spielstände weiterverwenden **(bs)**



Alt und neu: Super VGA zeigt gerade bei weit entfernten Objekten wesentlich mehr Details

boris schneider

Kaum zu glauben, was so ein bißchen Sound alles ausmachen kann. Dank neuer Effekte und hervorragender Sprachausgabe (vor allem in der englischen Version) wirkt System Shock gleich doppelt so beklemmend. Defekte Türen, die ständig zischend auf- und zugehen, zerren an den Nerven; Sprachfetzen und Roboter-Geräusche treiben schreckhaften Spielern den Angstschweiß auf die Stirn.
Auch die Super-VGA-Grafik ist kein Schnickschnack: Die Texte sind wesentlich besser lesbar und in den 3D-Räumen erkennt man sofort Details, nach denen man in der alten Version suchen mußte. Leider brauchen Sie für SVGA auch einen schnellen Rechner. Erst ab einem DX2/66 ist diese Auflösung spielbar und auf DX4 oder Pentium dann so gut, daß man nie wieder auf die normale VGA-Grafik zurückgreifen will.
Für so viel Mühe und Atmosphäre hat sich System Shock zwei Punkte Aufschlag bei der Gesamtwertung redlich verdient. Das Spieldesign ist ohnehin über jeden Zweifel erhaben.



system shock enhanced

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Origin/Looking Glas
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch/Englisch umschaltbar; gut (auch Sprachausgabe)
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Gut
Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 4 MByte (8 MByte für SVGA/Stereo)
Festplattenplatz: ca. 17 MByte
CD-Belegung ca. 320 MByte

Besonderheiten: Alte und neue Version auf einer CD

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM, Super VGA und Joystick.

91



HIGHWAY TO HELL...



	3,5	CD
11th Hour	-	139,95*
1942 Pacific Air War	109,95	99,95*
5th Fleet	89,95	89,95*
A-Train	49,95	-
Aces of the Deep	89,95	89,95
Aces of the Pacific	89,95	-
Aces over Europe	89,95	-

Bioforge

Ein Origin-Cyberpunk-Knüller der Extraklasse. Das Spiel ist genau das richtige für lange Winterabende.

CD-ROM 99,95*

	3,5	CD
Across the Rhine 1944	-	99,95*
Advanced Squad Leader	99,95*	-
Aegis	-	99,95
Al-Qadim 1	89,95	79,95
Aladdin	79,95	-
Alien Legacy	89,95	-
Alien Logic - Jorune 1	79,95*	89,95*
Alone in the Dark 2	99,95	99,95
Alone in the Dark 3	-	99,95*
Ambermoon	i.V.	-
Anstoß	79,95	-
Anstoß World Cup	59,95	99,95
Arcade Pool	39,95	-
Archon Ultra	89,95	89,95
Armored Fist	89,95	89,95
B.C. Racers Chuck Rock	79,95*	79,95*
Battle Bugs	79,95	89,95*
Battle Isle 2	89,95	89,95
Battle Isle 2 Data	-	59,95
Battle Race	-	89,95*
Battlecruiser 3000	89,95*	i.V.
Bazooka Sue	99,95*	-
Beneath a Steel Sky	79,95	99,95
Betrayal at Krondor	89,95	89,95
Bioforge	-	99,95*
Blackthorne	79,95*	-
Blood Bowl	89,95*	89,95*
Bloodnet	89,95	89,95
Break Thru	59,95	-
Brett Hull Hockey	79,95*	-
Bundesliga Manager 3	89,95	89,95*

Dark Forces

Star Wars goes 3D. Technisch perfekt geht's dem Imperium mal wieder richtig an den Kragen. Möge die Macht mit Euch sein.

CD-ROM 89,95* PC i.V.

	3,5	CD
Burning Steel 2	99,95	99,95
Burntime	89,95	89,95
Cadillacs & Dinosaurs	-	89,95*
Cannonfodder 2	79,95*	-
Caribbean Disaster	89,95*	99,95*
Celtic Tales	99,95*	-
Chaos Control	-	89,95*
Chaos Engine	69,95	-
Chartbreaker	89,95*	i.V.
Civilization	109,95	99,95
Cobra Mission	99,95	-
Colonization	109,95	99,95
Comanche	99,95	99,95
Command & Conquer	-	i.V.
Cool Spot	69,95	-
Corpse Killer	-	109,95*
Creature Shock	-	99,95
Crime Patrol 1	-	99,95
Critical Path	-	129,95
Cyber Judas	-	99,95*
Cyberia	-	89,95*
Cyberspace	89,95*	i.V.
Cyberwar	-	109,95
Cyclemania	-	79,95
Cyclones	79,95	89,95*
Dark Forces	i.V.	89,95*
Dark Legions	89,95	89,95
Dark Sun 1	89,95	99,95
Dark Sun 2	79,95	89,95
Das Amt	89,95*	89,95*
Dawn Patrol	89,95	89,95
Death Gate	-	99,95
Death or Glory	99,95	-
Delta V	79,95	79,95
Demolition Man	79,95*	79,95*

	3,5	CD
Depth Dwellers	-	69,95
Der Baulöwe	99,95	-
Der Clou	89,95	89,95
Descent	-	89,95*
Desert Strike	79,95	79,95
Die Siedler 1	89,95	-
Discworld	-	99,95*
Dominus	89,95*	89,95*
Doom 2 - Hell on Earth	99,95	99,95
Doom Utilities Vol. 3	-	49,95
Dragon Knight 3	99,95*	-
Dragon Lore	-	89,95
Dreamweb	89,95	89,95
Drug Wars	-	99,95*
DSA 1 - Schicksalsklinge	89,95	89,95
DSA 2 - Sprachdisk	39,95	i.V.
DSA 2 - Sternenschweif	89,95	89,95
Dune 2	49,95	-
Dungeonmaster 2	89,95*	89,95*
Ecstatica	-	99,95
Eishockey Manager	89,95	-
Elder Scrolls 1	89,95	-
Elder Scrolls 2	-	i.V.
Elite 3	89,95*	89,95*
Empire Deluxe 1	89,95	89,95
Epic Pinball	79,95	89,95

Dungeon Master 2

Wenn die Rätseltiefe des Vorgängers nur annähernd erreicht wird, steht uns der Rollenspiel-Überhammer des Jahres bevor..

CD-ROM 89,95* • PC 89,95*

	3,5	CD
Erben der Erde	99,95	99,95
Eye of Beholder Deluxe (1-3)	-	109,95
F-14	109,95	99,95
F-14 Data	49,95s	s.o.
Falcon Gold	-	109,95
Fantasy Empires	89,95	89,95
Fantasy Fiefdom	-	i.V.
Fast Attack	-	99,95*
Fields of Glory	109,95	-
FIFA Soccer	79,95	79,95
Flashback	79,95	-
Flight Commander 2	109,95	-
Flight of the Amazon Queen	89,95*	89,95*
Flight Unlimited	-	99,95*
Formula 1 GP	39,95	39,95
Fritz 3 Schach	149,95	-
Front Lines	89,95*	i.V.
Front Page Sports Baseball	89,95	89,95
Front Page Sports Football 95	89,95	89,95
Full Throttle	-	99,95*
Gabriel Knight 1	99,95	99,95
Gex	-	89,95*
Ghengis Khan 2	99,95*	-
Gobliins 4 Woodruff	-	89,95*
Grandest Fleet	79,95	89,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Hammer of the Gods	99,95*	99,95*
Hanse Deluxe	49,95	-

Sage von Nietoom 1

Ein Spitzen-Adventure aus Germany. Komplett mit deutscher Sprachausgabe und professionellen Sprechern.

CD-ROM 59,95

	3,5	CD
Hardball 4	89,95*	i.V.
Harpoon 2	89,95	89,95
Harvester	-	99,95*
Hattrick (Ikarion)	89,95*	89,95*
Heimdall 2	89,95	99,95
Hell	-	99,95*
Hellcab	-	99,95
High Seas	89,95*	89,95*
History Line	89,95	89,95
Höhlenwelt	-	99,95
Hokus Pokus	59,95	-
Hunters of the Ralk	i.V.	i.V.
Hurra Deutschland	79,95	79,95
Indycar Racing	79,95	-
Indycar Racing Datas	44,95	-
Inferno	-	99,95

	3,5	CD
Inka 2	99,95	119,95
International Tennis Open	89,95	89,95
Interplay 10 Years Anniversary	-	139,95
Iron Assault	i.V.	89,95*
Iron Helix	-	99,95
Jagged Alliance	89,95*	89,95*

Stonekeep

Lang erwartet, endlich da ??? Wenn's nicht zur 127. Verschiebung kommt, erwartet uns ein Dungeon-Actionspektakel der allerhöchsten Güteklasse..

CD-ROM 99,95*

	3,5	CD
Jazz Jackrabbit	-	79,95
Journeyman Project 1	-	89,95
Jungle Strike	79,95*	79,95*
K 240 (Utopia 2)	79,95*	-
Kick Off 3	69,95	69,95
Kingdom	-	99,95*
Kings Quest 7	-	99,95
Kings Quest Deluxe (1-6)	-	99,95
Klick & Play	99,95*	119,95*
Kolumbus	99,95	99,95
Lands of Lore 1	89,95	99,95
Lands of Lore 2	-	i.V.
Larry Deluxe (1-6)	-	99,95*
Legend of Kyrandia 2	89,95	99,95
Legend of Kyrandia 3	-	89,95
Legions	89,95*	i.V.
Lemmings 3	79,95	79,95
Links 386	99,95	i.V.
Links Kurse	ab 49,95	-
Lion King	79,95	-
Little Big Adventure	-	99,95
Lode Runner	79,95	-
Lollypop	79,95*	79,95*
Lords of the Realms	79,95	89,95
Lost Eden	-	89,95*
Lothar Matthäus Super Soccer	79,95	-
Lucasarts Classic Adventues	-	129,95
Lucasarts Classic Simulations	-	109,95
Mad Dog McCree 2	-	99,95
Mad News	89,95	99,95*

Wing Commander 3

An Hollywood-Maßstäben gemessen wird's der ganz große Weihnachtsknaller, den richtigen Rechner vorausgesetzt.

CD-ROM 119,95*

	3,5	CD
Magic Carpet	-	99,95
Magic of Endoria	99,95	-
Maniac Mansion 2	99,95	99,95
Master of Magic	99,95	99,95*
Master of Orion	109,95	99,95
Mechwarrior 2	89,95*	89,95*
Mega Race	-	69,95
Menzoberranzan	89,95	89,95*
Metal Marines	89,95*	89,95*
Metaltech 1 Battledrome	89,95	89,95
Metaltech 1 Earthsiege	89,95	89,95
Micro Machines 1	59,95	-
Might & Macic Deluxe (3-5)	-	109,95
Might & Magic 5	89,95	s.o.
Might & Magic Heroes	89,95*	89,95*
Mission Critical	-	99,95*
Myst	-	99,95
Mystic Towers	-	69,95
Nascar Racing	89,95	89,95
Navy Strike	109,95*	99,95*
NHL Hockey 95	-	89,95
Nibelungen	89,95*	99,95*
Noctropolis	-	99,95*
Novastorm	-	89,95
Oldtimer	-	99,95
Operation Body Count	-	99,95*
Outpost	89,95	99,95
Overlord	89,95	-
Pacific Strike	89,95	i.V.
Pacific Strike Speech Pack	44,95	-
Panzer General	89,95	89,95
Pax Imperia	99,95*	-
Perfect General 2	99,95*	i.V.
PGA Tour Golf 486	-	99,95
Phantasmagoria	-	109,95*

	3,5	CD
Pinball Dreams Data	39,95	s.o.
Pinball Dreams Deluxe	-	89,95
Pinball Fantasies	69,95	-
Pinball Illusions	69,95*	69,95*
Pinball Wizard	-	89,95*
Pizza Connection	89,95	-
Planetfall 2	-	i.V.
Populous 2	39,95	-
Prisoner of Ice	-	99,95*
Privateer	89,95	99,95
Privateer Data	39,95	s.o.
Psycho Pinball	79,95*	79,95*
Quarantine	89,95	89,95
Quest for Glory 4	99,95	99,95
Railroad Tycoon Deluxe	109,95	99,95
Raptor	-	69,95
Ravenloft 1	89,95	89,95
Rebel Assault	-	89,95
Renegade SVGA	-	89,95*
Retribution	89,95*	89,95
Return to Zork	99,95	119,95
Rings of Medusa Gold	89,95	89,95
Rise of the Robots	99,95	99,95
Robinsons Requim	69,95	-
Romance of 3 Kingdoms 3	99,95*	-
Rüsselsheim	79,95	-

Star Trek – Next Generation

Mit 1 Lichtjahr Verspätung warpen Captain Picard & Co endlich doch in unser heimisches Sonnensystem.

CD-ROM 99,95*

	3,5	CD
S.U.B.	89,95*	i.V.
Sage von Nietoom 1	-	59,95
Sam & Max	99,95	109,95
Sensible Soccer International	39,95	39,95
Shadow Caster	69,95	89,95
Shanghai 3	i.V.	89,95*
Sherlock Holmes 1	99,95	109,95
Sim City 2000	109,95	99,95
Sim City 2000 Datas	49,95	-
Sim Health	89,95	-
Sim Rainforest	-	99,95*
Sim Tower	99,95*	i.V.
Simon the Sorcerer 1	99,95	99,95
Slam City	-	89,95*
Slipstream	89,95*	-
Space Federation	89,95	-
Space Pirates	-	99,95
Space Quest 6	i.V.	99,95*
Space Quest Deluxe (1-5)	-	99,95
SSN-21 Seawolf	89,95	99,95
Star Control Deluxe (1-2)	-	49,95
Star Crusader	89,95	89,95
Star Trek - 25th	-	99,95
Star Trek - Deep Space 9	-	99,95*
Star Trek - Judgement Rites	99,95	i.V.
Star Trek - Next Generation	-	99,95*
Star Trek - Starfleet Academy	-	99,95*
Star Trek - Technical Manual	-	99,95*

Little Big Adventure

Dieses SVGA-Action-Adventure aus französischer Produktion ist sicher einer dieser Geheimtips für's Fest.

CD-ROM 99,95

	3,5	CD
Star Wars Screensaver	69,95*	-
Starlord	109,95	99,95
Stonekeep	-	99,95*
Strike Commander	99,95	99,95
Stronghold	89,95	89,95
Subwar 2050	109,95	99,95
Subwar 2050 Data	49,95	s.o.
Super Karts	79,95*	i.V.
Superhero L. of Hoboken	99,95	99,95*
Syndicate 1	89,95	99,95
Syndicate 1 Data	49,95	s.o.
System Shock	89,95	99,95*
Terminator Rampage	89,95	-
The Citadel	89,95*	89,95*
The Hidden Below	-	79,95
The Horde	79,95	99,95

	3,5	CD
The Last Dynasty	-	109,95*
Theme Park	89,95	89,95
Tie Fighter	99,95	i.V.
Tie Fighter Data	49,95*	i.V.
Transport Tycoon	109,95	99,95
Turrican 2	-	79,95*
UFO 1	109,95	99,95

Wolf

Seid Teil des Rudels, steigt zum Führer auf, verteidigt Euer Revier. Ein faszinierendes Strategiespiel mal ganz ohne Waffen.

CD-ROM 89,95 • PC 89,95

	3,5	CD
Ultima 7 Deluxe (1-2)	-	129,95
Ultima 7-2	99,95	s.o.
Ultima 8 inc. Speech Pack	89,95	99,95
Ultima Underworld 2	99,95	s.o.
Ultima Underworld Deluxe (1-2)	-	119,95
Under a Killing Moon	-	109,95
US Navy Fighters	-	99,95
V for Victory 5 (at Sea)	99,95*	-
Voyeur	-	99,95
Wacky Wheels	79,95*	79,95*
Warcraft - Orcs & Humans	89,95*	89,95
Wargame Construction Set 2	89,95	
Warlords 2	99,95	-
Warlords 2 Data	79,95	-
Werewolf	i.V.	i.V.
Wing Commander 3	-	119,95*
Wing Commander Armada	79,95	89,95
Wing Commander Deluxe (1-2)	-	79,95
Wings of Glory	-	89,95*
Winning Post	-	99,95*
Wizardry 7	99,95	s.o.
Wizardry Deluxe (6-7)	-	99,95
Wolf	89,95	89,95
X-Wing Deluxe	-	79,95
X-Wing Datas	ab 49,95	s.o.
Zephyr	89,95*	89,95*
Zeppelin	99,95	99,95*
Zonked	59,95*	-
Zorro	-	89,95*

LÖSUNGSBÜCHER	DT	US
Betrayal at Krondor	29,95	-
Civilization	-	59,95
Colonization	-	59,95*
Dark Sun 1	24,95	-
Dark Sun 2	i.V.	-
DSA 1	24,95	-
DSA 2	24,95	-
Dungeonmaster 2	i.V.	-
Elder Scrolls 1	29,95	-
Lands of Lore 1	24,95	-
Legend of Kyrandia 2	19,95	-
Maniac Mansion 2	24,95	-
Might & Magic 5	29,95	-
Sage von Nietoom 1	19,95*	-
Sam & Max	19,95	-
Simon the Sorcerer 1	24,95	-
Stonekeep	i.V.	
System Shock	29,95*	-
Tie Fighter	-	59,95
Ultima 7-2	39,95	-
Ultima 8	39,95	-
Ultima Underworld 2	39,95	-
Wizardry 7	39,95	-

HARDWARE	
3DO PAL inc. 1 Spiel	999,-
JAGUAR PAL inc 1 Spiel	599,-
PC 3DO-Karte inc. 2 Spiele	799,-
PC CH Flightstick Pro	179,-
PC Gravis Joypad	49,95
PC Gravis Joystick Pro	79,95
PC Gravis Ultra Sound Max	429,-
PC Orchid Soundwave 32	499,-
PC Soundblaster 16	379,-
PC Soundblaster 16 ASP	449,-
PC Soundblaster AWE 32	599,-
PC Soundblaster Wave Blaster 2	349,-
PC Soundblaster Y-Kabel	29,95
SEGA 32X	399,-
SEGA Saturn	1399,-
SNES Super Game Boy	99,95
SONY Playstation	1249,-

Unsere Mega-Hot-Line: 0171/540 87 63

11.00 -20.00 h Versandtelefon

+++PC +++ PC-CD +++ MAC +++ MAC-CD +++ AMIGA 500 +++ AMIGA 1200 +++ AMIGA CD 32 +++ SATURN +++ SEGA 32X +++ MEGA DRIVE +++ MEGA CD +++ GAME BOY +++ SUPER NES +++ 3DO +++ NEO GEO +++ NEO GEO CD +++ SONY PLAYSTATION +++ COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS DEUTSCHLAND , USA JAPAN +++ MUSIK CD'S +++ COMICS +++ ANIME +++ VIDEOS +++ LASERDISK+++

Versandpauschale 10,50 DM · Express 8 DM · Versandkostenfrei ab 250 DM · Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software · Es gelten unsere AGB · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten · i.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich · Anzeigenschluß 14.12.94. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH i. Gr.

CYBERIA

Wenn schon Winter, dann richtig: Infiltrieren Sie ein Labor im tiefsten (und eiskalten) Sibirien. Die Suche nach der Superwaffe setzt neue Standards für CD-ROM-Spiele.



Alle Grafiken von Cyberia wurden auf dem Computer errechnet

Ein unterirdisches Labor, irgendwo in Sibirien. Hier basteln angeblich seit Jahren untergetauchte Wissenschaftler an einer völlig neuartigen Waffe auf Basis von Nanotechnologie – Codename: »Cyberia«. Stimmt die Geschichte, sind sowohl die Weltregierung FWA, wie auch diverse Drogen-Kartelle an dieser Wunderwaffe interessiert. Die FWA will sich Gewißheit über Cyberia verschaffen und stellt einen verhafteten Computerhacker vor eine unangenehme Wahl: entweder ein kleiner Wochenendausflug nach Sibirien oder eine tödliche Injektion.

Der unfreiwillige Spion nennt sich Zak und ist einer der wenigen Leute auf der Erde, die mit einer Cyber-Brille, den sogenannten »Blades«, umgehen können. Durch die Blades sieht er Strahlungen aller Art, kann Maschinen entschlüsseln, Magnetfelder auswerten und Sprengstoffe orten. Dank dieser Fähigkeiten hat er eine (kleine) Chance, alleine in den massiv bewachten Cyberia-Komplex einzudringen. Vorher muß er aber in diese unwirtliche Gegend transportiert werden, weswegen sich die FWA einen TF-22 Superjet von »Santos« ausleiht. Santos, ein ominöser Unterwelt-Charakter, haust auf einer verlassenen Bohrinsel bei Norwegen.



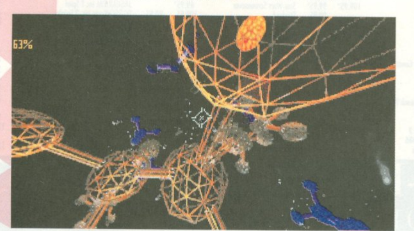
Eine schnelle Entscheidung ist gefragt: Darf man Santos Freundin ungestraft küssen?

Auf der Insel angekommen, überschlagen sich die Ereignisse. Drogen-Kartelle wollen Ihre Mission verhindern, Santos ist sauer, weil Sie was mit seiner Freundin anfangen wollten, ein Verräter hat eine Bombe im TF-22 versteckt und Ihr Flugplan muß ein wenig geändert werden. Da halb Europa in Alarmbereitschaft ist, um Ihren Jet abzuschießen, fliegen wir eben einen Teil der Strecke durch einen unterirdischen Tunnel, der eigentlich nur für Lastwagen und Panzer gedacht ist. Der Flugplatz, auf dem Sie nachtanken wollten, liegt unter Beschuß und dann verfliegen Sie sich ein wenig in den scharf bewachten Eis-Canyons Sibiriens. Dabei hat das eigentliche Spiel, die Erforschung des Komplexes, noch gar nicht angefangen...

»Cyberia« ist ein erneuter Versuch, sich dem Modewort »In-



Auf dem Weg nach Cyberia warten sieben Flug-Action-Sequenzen auf Sie, die reinen Schießbuden-Charakter haben



Steuern Sie eine Molekül-große Sonde durch ein verseuchtes Heilmittel und eliminieren Sie die Giftstoffe



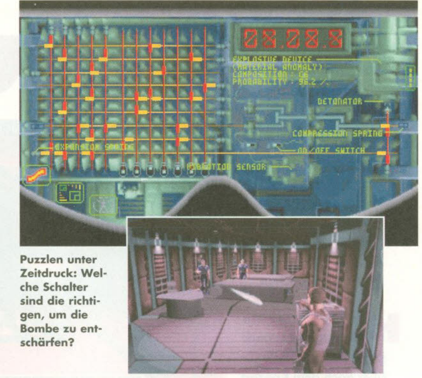
im wettbewerb

Nach einem Jahr Schonzeit für die Pioniere »Rebel Assault« und »Critical Path« rollt jetzt die CD-ROM-Actionwelle. Grund für uns, diese beiden Titel nach heutigen Maßstäben neu zu bewerten, um in diesem Genre vergleichbare Verhältnisse zu schaffen. So rutscht Critical Path an die 50er-Marke und auch Rebel Assault muß Federn lassen: zu nahe sind die Konkurrenten herangerückt und bieten teilweise wesentlich bessere Technik. Wer auf pure Action ganz ohne Puzzles steht, ist mit Novastorm besser bedient. Creature Shock hätte es sehr gut getan, wenn Puzzle- und Story-Elemente wie in Cyberia aufgetaucht wären.

Rebel Assault	86
CYBERIA	**79**
Novastorm	78
Creature Shock	57
Critical Path	54

boris schneider

Die Luft wird dünner für Rebel Assault: Cyberia ist technisch um Klassen besser, bietet mehr Sequenzen, klarere Grafik und brillante Musik. Allerdings ist die Action beim CD-ROM Star Wars wesentlich interaktiver. Cyberia verkommt zur reinen Schießbude ohne jede Steuermöglichkeit.
Den Programmierern ist es hervorragend gelungen, den Spielwitz von Sequenz zu Sequenz zu steigern – allerdings hätte die erste Actionszene nicht gar so blöd und langwierig sein müssen. Es gibt frustrierende Elemente, die einen schon mal vor Wut auf die Tastatur dreschen lassen; die Fadenkreuz-Steuerung ist nicht optimal und an manchen Stellen ist auch der »einfache« Arcade-Modus ein wenig schwer. Trotzdem beißt man sich durch und wird gut unterhalten – bei mir waren es die Logik-Puzzles und die überraschend gute Story, die genau meinen Geschmack trafen.
Wenn es Computerspiele-Oscars gäbe, gewänne Cyberia mindestens in der Kategorie »Sound«: Die Musik ist perfekt auf das Bildschirmgeschehen abgestimmt, die Effekte einfach brillant – aber leider nicht auf jedem Soundblaster-Klon. Mein Tip: vorher anspielen, um



Puzzlen unter Zeitdruck: Welche Schalter sind die richtigen, um die Bombe zu entschärfen?

Auch in den Adventure-Szenen muß man damit rechnen, hinter einer Tür unangenehme Überraschungen zu finden

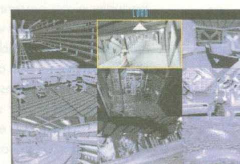
teractive Movie« zu nähern. Die Programmierer vom Newcomer-Team »Xatrix« und Interplay haben sich dabei aber nicht auf reine Action- oder Adventure-Elemente beschränkt, sondern einen verblüffenden Genre-Mix auf die Beine gestellt. Zu Spielbeginn lautet deswegen die erste Frage, welche Schwierigkeit man in den Arcade-Sequenzen wünscht und wie knifflig die Puzzles sein dürfen. Beide Werte sind in Stufen von Eins bis Drei einstellbar, wobei eine Kombination von zwei Einsen (niedrigste Stufe) aber nicht erlaubt ist. Puzzles und Action sind im Spiel untrennbar verbunden: An einer Stelle öffnet sich beispielsweise ein Lift, aus dem jemand eine Handgranate wirft. Der Actionteil der Sequenz besteht darin, diesen Gegner noch vor dem Wurf unschädlich zu machen. Dann müssen Sie als Puzzle einen Code knacken und die Lifttür schließen, bevor die Granate im Aufzug explodiert. Ist die Action auf »einfach« gestellt, haben Sie eine längere Reaktionszeit; legen Sie mehr Wert auf einfache Puzzles, ist der Code schneller gefunden.

Insgesamt elf Flugsequenzen im »Rebel Assault«-Stil sind über das Spiel verteilt, wobei hier aber nicht der geringste Einfluß auf die Flugbahn genommen werden kann. Dafür darf Zak in den Adventure-orientierten Szenen relativ frei von Raum zu Raum bewegt werden. Ein Inventar gibt es nicht, die Puzzles sind eine Kombination aus Paßwort-Raten und logischen Rätseln, die ohne Gegenstände oder Menüs mit Befehlen gelöst werden.

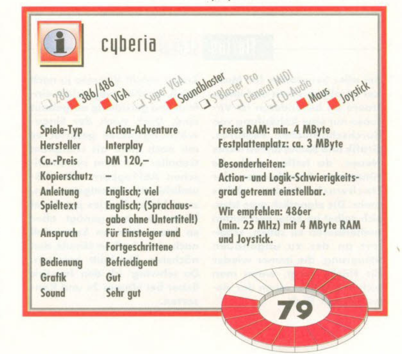
An rund zwei Dutzend Stellen wird Ihr Spielstand automatisch gespeichert. Später können Sie dann diese Stellen in einem »Load«-Menü wieder direkt anwählen. Wie weit Sie gekommen sind, wird auf der Festplatte unter Ihrem Namen vermerkt; mehrere Spieler können also nacheinander an einem PC spielen, ohne die »Lesezeichen« der anderen zu benutzen. Da die Programmierer die Daten extrem gepackt haben, kommen auch Single-Speed-Laufwerke problemlos mit Cyberia zurecht; auf langsamen 386ern muß man schlimmstenfalls die Bildrate etwas herab setzen. Unser Testmuster hatte allerdings Probleme mit einigen Soundblaster-kompatiblen Karten: War es kein Original von Creative, wurden manchmal die Stimmen verzerrt. Da die gesprochenen Texte sehr wichtig sind und es keine Untertitel gibt, ist ein klarer Sound notwendig. Erst dann macht auch die fabelhafte Musikuntermalung von Thomas Dolby so richtig Spaß. **(bs)**



Die Actionszenen werden zum Luftholen immer wieder von Außenansichten unterbrochen



Sie speichern keine eigenen Spielstände; vielmehr legt Cyberia automatisch Lesezeichen an, wenn Sie bestimmte Stellen erreichen.



cyberia

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Interplay
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; viel
Spieltext	Englisch; (Sprachausgabe ohne Untertitel!)
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten:
Action- und Logik-Schwierigkeitsgrad getrennt einstellbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.

79



VIRTUOSO

Ein gestreßter Musiker ballert sich durch virtuelle Welten und der genervte Spieler sucht verzweifelt nach dem Sinn...

Haben Sie bis vor kurzem auch noch geglaubt, daß Rockmusiker nach dem Konzert flotte Groupies aufs Hotelzimmer schleppen und dort rauschende Orgien feiern? Dann belehrt Sie »Virtuoso« von Elite eines besseren: Rockstars geben sich den ultimaten Kick mit virtuellen Welten. Natürlich hat ein gestandener Saitenquäler nichts besseres zu tun, als im Cyberspace Horden von Monstern niederzumetzeln und Schlüssel zu suchen, mit denen er sich die Tür zu neuen Welten aufschließt. Virtuoso ist ein weiteres 3D-Ballerspiel im Stil vom »Doom 2«, nur sieht man hier seinem Alter Ego über die lederbejackten Schultern, wie es über den Mars, durch ein Spukhaus oder eine Unterwasser-Station spaziert. Dreht sich die Figur, rotiert der gesamte Raum. Außerdem preßt sich unser Musikus auf Wunsch gegen die Wand und zieht den Bierbauch ein, um Schüssen zu entgehen. Wenn er mit seinen beiden Pistolen ballert, geht er in die Knie, bis die Lederhose ächzt und kann dann nur noch per Tastatur oder Joystick nach links und rechts gedreht werden.



Lange Haare, kurzer Verstand: Auch der Spielwitz steht mit dem Rücken zur Wand.



Ob Ritter oder Schneemänner, alles wird verheizt

Der blondgelockte Jüngling hat außer dem Tranchieren von Tintenfischen, Schneemännern, Motorradfahrern oder Spinnen nicht viel zu tun. Hin und wieder trifft er auf Extras wie Bomben, Lebensenergie, einen Radarschirm oder bessere Waffen, die das Leben und Sterben im Cyberspace nachhaltig beeinflussen. Besonders wichtig sind Schlüssel, von denen jeweils einer pro Level zu finden ist und die Türen zur nächsten Spielwiese öffnet; dann dürfen Sie auch den Spielstand sichern. Weitere Rätsel gibt es nicht, Geheimgänge oder Schalter suchen Sie vergebens. Bei Orientierungsproblemen hilft ein Blick auf die Karte.

Die Grafik setzt auf eine Mischung aus düsteren, engen Gängen und weiten Ebenen. Texturen an den Wänden sorgen für ein wenig Atmosphäre und abwechslungsreich gestaltete Monster halten den Spieler in Atem. Neben den ständigen Schußgeräuschen wummert das mittelmäßige Musik-Demo einer jungen Grunge-Band, die noch keinen Plattenvertrag hat (kein Wunder), mit sechs CD-Audio-Tracks aus den Boxen. **(fs)**

florian stangl

Bei aller Sympathie für Musiker im allgemeinen und lange Haare im besonderen ist Virtuoso nur eine Anhäufung von durchschnittlichen Features. Grafik und Sound bieten nichts Neues, da helfen auch die rührenden Bemühungen der Nachwuchs-Rocker nichts mehr. Die eigentlich gute Idee, sich selbst im Spiel von hinten umherlaufen zu sehen, scheitert an der zu ungenauen Steuerung, die immer wieder für Flüche sorgt, wenn man nichtsahnend in einen der vielen Gegner läuft.

Zuerst macht Virtuoso ja noch Spaß, da die Levels schön einfach und geradlinig aufgebaut sind. Doch nach der Eingewöhnungsphase gelüstet es mir nach mehr als stumpfem Geballer und dem systematischen Abklappern aller Räumlichkeiten. Wenigstens ein, zwei kleine Puzzles pro Level hätten ja schon genügt, aber so kann man im Extremfall nach einer halben Minute den nächsten Abschnitt betreten. Da schwing' ich den Joystick lieber bei »Doom 2« und Konsorten.



virtuoso

286 / ■ 386/486 / ■ VGA / Super VGA / ■ Soundblaster / S'Blaster Pro / General MIDI / ■ CD-Audio / Maus / ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Elite
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Ausreichend
Grafik	Ausreichend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 450 KByte + 2 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 3 MByte
CD-Belegung: ca. 30 MByte

Besonderheiten: Abgespeckte Diskettenversion erhältlich. Sechs CD-Audio-Tracks mit Musikbegleitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.

52

CORELFLOW™

Unglaublicher Leistungsumfang!

- 2000 Symbole
- 1000 Clipart-Bilder
- 1000 Corel Photos auf CD
- 100 TrueType-Schriften

Leichte Bedienung!

- Drag & Drop
- Automatische Umrißverbindungen
- Direkte Text- und Linienbearbeitung
- Individuell einstellbarer Arbeitsbereich

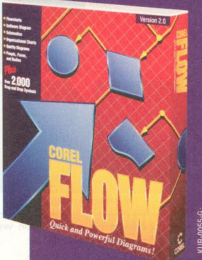
Leistungsstärke!

- OLE 2.0-Unterstützung
- Individuelle Smart-Symbol-Bibliotheken
- Anwendungs- und Diagrammverknüpfungen
- Zugriff auf unterschiedliche Smart-Bibliotheken
- Automatische Größenanpassung der Symbole an Text
- Flexible Objektbearbeitung
- Rechtschreibhilfe
- Netzwerkfähig

Aussagekräftige Diagramme im Handumdrehen!

Mit CorelFLOW können Sie Ihre Ideen einfach und schnell in Form von Organigrammen, Diagrammen, schematischen Darstellungen und mehr...organisieren und anderen mitteilen!





Corel World '95 Händler RoadShow

Wenn Sie Händler oder Anwender sind, lassen Sie sich diese Termine nicht entgehen und erleben Sie CorelDRAW™ 5, Corel VENTURA™ 5, Corel® CD CREATOR und CorelFLOW.

Wann und Wo?

- **01-02-95** Berlin Hilton, Mohrenstraße 30
- **02-02-95** SAS Plaza Hotel Hamburg, Marseiller Straße 2
- **03-02-95** Arabella Airport Hotel, Düsseldorf
- **06-02-95** Hotel Inter-Continental, Stuttgart, Willy Brandt Straße 30
- **07-02-95** Airport Sheraton, Frankfurt, Am Flughafen
- **08-02-95** Park Hilton, München, Am Tucherpark 7
- **09-02-95** Zürich Hilton, Zürich Kloten Airport
- **10-02-95** Vienna Hilton, Am Stadtpark

Die vierte HändlerRoadShow im deutschsprachigen Raum!
Uhrzeit jeweils 15:00 - 18:00 - außer Wien 10:00 - 12:00
Bitte anmelden per Fax an 001-613-761-7793.

MISCO
Tel: 06103/305-305 Fax: 06103/305-333

Corel Corporation ist der stolze Sponsor der Corel World Cup Bobsleigh Seri 1994/95

Zugriff auf alle Clipart-Bilder, Schriften und Fotos über das CD-ROM-Laufwerk

Machen Sie mit bein 2 Million Dollar dotierten internationalen Corel-Design-Wettbewerb und gewinnen Sie! (September bis März)
Ein Rückruf-Fax mit den Teilnahmebedingungen und ein Teilnahmeformular erhalten Sie unter der Faxnummer: 001-613-728-0826 App. 3080,dokument 1004.
Wenn Sie eine Nachricht hinterlassen möchten, wählen Sie bitte: 001-613-728-0826 App. 81609.

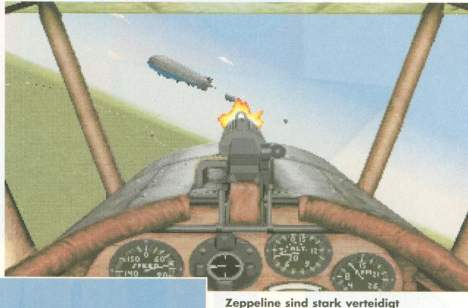
COREL®
0130 815074

KUR-0055-G



WINGS OF GLORY

»Wings of Glory« ist ein Flugsimulator exklusiv für CD-ROM. Ob Origin neben viel Grafik auch Spielspaß auf den Silberling gepackt hat?



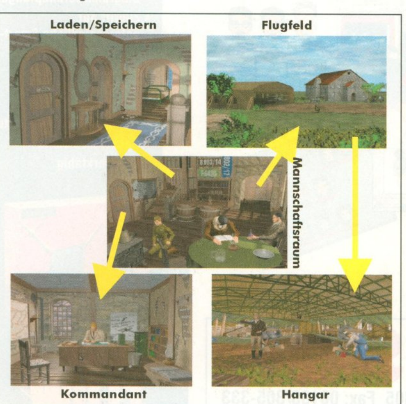
Zeppeline sind stark verteidigt und schwer zu knacken

Back to the Roots: Statt Düsenjet und Flugzeugträgerstarts schwingen wir uns in »Wings of Glory« in einen Doppeldecker der Marke Holz und Leintuch, lassen schwungvoll den Propeller anwerfen und rattern in den Himmel. Mitten im Ersten Weltkrieg unterstützen Sie als patriotischer Freiheitsflieger aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten die französischen und britischen Alliierten mit Ihren Flugkünsten. Von einem kleinen Stützpunkt irgendwo in Frankreich aus zerlöchern Sie den bösen Deutschen die Tragflächen oder breiten einem General des Kaisers einen freundlichen Bombenteppich zum Empfang aus.

Origins neuester Flugsimulator basiert wie schon »Pacific Strike« auf einer modifizierten »Strike Commander«-Engine, wurde aber im Vergleich zur lahmen Pazifik-Schlacht im Bereich Geschwindigkeit verbessert.

Der Vollbild-Modus erleichtert die Orientierung und das Zielen

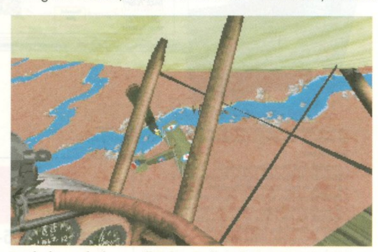
Statt der nett anzusehenden, aber spielerisch unbrauchbaren Textur-Wolkendecke gibt es nun ein paar 3D-Objekte als Abwechslung auf dem kahlen Blau des Himmels, was neben dem Geschwindigkeitsvorteil auch der Übersichtlichkeit zugute kommt.



Zwischen den Einsätzen wandert man zwischen diesen fünf Szenarien hin und her

Im Hauptmenü wählen Sie zwischen dem Beginn einer Karriere als Pilot, ein paar Trainingsflügen und dem Betrachten aller im Spiel vorkommenden Objekte, um so besser Freund und Feind auseinander zu halten. Wer sich gleich in seine Karriere stürzt, trifft auf Altbekanntes: In typischer Origin-Manier werden Sie und Ihre Kameraden als leicht stilisierte Bilder im 3D-Studio-Ambiente gezeigt und mit flockigen Dialogen kurz in die Geschichte eingeführt, bevor der erste Einsatz beginnt. Die Charaktere sind sehr unterschiedlich und reichen vom strengen, aber gerechten Kommandeur über den Alkoholiker Dearing bis zur liebreizend-naiven Lisette, die sich nicht nur für Ihre Gesundheit interessiert – hatten wir das nicht schon mal?

Vom Mannschaftsraum aus erreicht man per Mausklick das Büro des Kommandeurs, um sich die kurze Einsatzbesprechung anzuhören, den ersten Stock des Gebäudes, um das



Dank des stufenlos scrollenden Cockpits haben Sie schnell den nötigen Überblick

boris schneider

Origins neue Flugsimulation erinnert fatal an Wackelpudding. Die Bodentexturen wackeln – das ist ja noch verschmerzbar. Die Steuerung wackelt aber auch – und das ist unverzeihlich. Es ist nahezu unmöglich, einen Gegner im Fadenkreuz zu halten – und zwar nicht, weil Seitenwinde und andere Kräfte am Flugzeug zerren, sondern einfach, weil die Joysticksteuerung unpräzise ist.
Kurioserweise ist dieser Effekt auf einem schnellen Rechner (Pentium 90) am deutlichsten, weil bei absolut flüssiger Grafik die Richtung des Flugzeugs »springt« und man nicht sanft in Kurven gleiten kann. Dadurch wird es sogar zur Herausforderung, einen hundert Meter breiten Zeppelin zu treffen, denn immer wieder hüpft er völlig unmotiviert aus dem Zielsucher.
Normalerweise kann man sich bei Origin wenigstens auf die Story verlassen. Was hier aber abgeliefert wurde, macht keinen Spaß: Der smarte Amerikaner, der versoffene Snob, der arrogante Rassist – Klischee reiht sich an Klischee, die mäßig gelungene Sprachausgabe unterstreicht dies noch. Dabei sind die Zwischendialoge ebenso berechenbar wie unnötig, da sie keinerlei Einfluß auf die Handlung haben.
Neben dem furiosen »Wing Commander 3« wirkt »Wings of Glory« wie ein häßliches Entlein im Origin-Stall, das im Schatten der Weltraum-Oper untergeht – zu Recht.

Spiel zu speichern und schließlich marschieren Sie stramm übers Flugfeld zum Hangar, um sich in eine der insgesamt fünf Maschinen zu schwingen. In jedem der Szenarien trifft man auf Personen wie den Mechaniker Harry, die auf Englisch (mit deutschen Untertiteln) kleine Geschichten erzählen und die eigentliche Story rund um den Ersten Weltkrieg durch menschliche Probleme auflockern. Ein Plausch mit den Gefährten ändert zwar nichts am linearen Verlauf der Handlung, trägt aber zumindest etwas zur Atmosphäre bei.
Mit einem frischen Einsatzbefehl in der Tasche entern Sie dann das Flugzeug und tuckern gen Himmel. Ist Ihnen der Start zu langweilig, aktivieren Sie einfach den Autopiloten, schalten die



Was will die nette Dame bloß von uns?



im wettbewerb

Strike Commander, prächtiger Vorfahr von Wings of Glory, behält den Spitzenplatz unangefochten. Fesselnde Missionen mit modernerer SVGA-Grafik bietet US Navy Fighters, wie Strike Commander eine Jet-Simulation.
Am schönsten fliegen sich Doppeldecker mit dem grafisch betagten Red Baron, das aber nicht nur wegen der einzigartigen Option, berühmte Fliegerasse herauszufordern, für Dogfight-Fans ein Muß ist. Dawn Patrol ist trotz detaillierter SVGA-Grafik auf Dauer zu oberflächlich; da bietet sogar die Story in Wings of Glory mehr.

Strike Commander	88
US Navy Fighters	86
Red Baron	72
WINGS OF GLORY	**69**
Dawn Patrol	63



Eine makabere Tradition bei Origin: Das Ableben des Spielers wird stimmungsvoll illustriert.



Ohne jedes Detail (linkes Bild) läuft Wings of Glory auch auf kleinen Rechnern flott, doch sieht's mit der vollen Detailvielfalt (rechts) wesentlich besser aus

Zeitbeschleunigung ein und schon sind Sie über den Wolken. Den meist ereignislosen Flug von einem Wegpunkt zum nächsten kürzt der Autopilot elegant ab, überläßt aber sofort Ihnen wieder das Steuer, falls feindliche Flugzeuge auftauchen.

Schon im ersten Luftkampf fallen zwei Dinge auf: Zum einen sind die Gegner trotz der farbenfrohen VGA-Darstellung auch von weitem relativ gut zu sehen, zum anderen ist das Flugverhalten alles andere als realistisch. Selbst wenn die Option »Strömungsabriß« aktiviert ist, steht das Flugzeug teilweise sekundenlang unbeweglich und senkrecht in der Luft, bevor es sich bequemt, den Gesetzen der Aerodynamik zufolge abzukippen.

Damit Sie nicht Freund und Feind verwechseln, sollten Sie die Objekte einmal in Ruhe betrachten



Die farbenfrohen Texturen helfen bei der Identifikation des Gegners

Eine andere Eigenheit der 3D-Engine macht sich beim Zielen bemerkbar, denn selbst wenn das Flugzeug prinzipiell geradeaus fliegt, fängt es schon nach dem ersten Schuß zu bocken an wie ein Wildpferd und macht so Treffer zur Glückssache. Das Abschalten des Cockpits zugunsten des Vollbild-Modus erleichtert die Orientierung und das Zielen etwas. Trotz dieser Einschränkungen sind spannende Luftkämpfe möglich und eine der Realität trotzende Freund-Feind-Kennung sorgt für Übersicht im Getümmel. Mit einem guten Joystick und unter vehementem Einsatz der Seitenruder hängt man sicher an des Gegners Heck und zerlegt ihn mit mehr oder weniger gezielten Salven – außer man hat sich im umfangreichen Optionsmenü unbegrenzte Munition gegönnt und kann sich exzessives Dauerfeuer leisten.

Ein Treffer reicht im Normalfall nicht aus, um einen Gegner vom Himmel zu holen, sondern es gibt mehrere Punkte an einem Flugzeug, die beschädigt werden müssen. Der Motor verliert beim ersten Kugeleinschlag Öl, beim zweiten wird er beschädigt und bringt weniger Leistung, ein dritter Treffer bedeutet schon fast das Aus und ein vierter, gut gezielter Schuß führt zum dramatischen Absturz. Auch die Treibstoffleitung, Tragflächen sowie Seiten-, Höhen- und Querruder sind heikle Ziele, die nach einem Treffer die Manövrierfähigkeit ungemein einschränken.

In den meisten Missionen fliegen Sie mit mindestens einem Wingman oder sogar zu viert in einer Staffel. Dem Wingman gibt man entweder die Anweisung, sich aus der Formation zu lösen und einen Gegner zu attackieren oder befiehlt ihm, daß er nicht von Ihrer Seite weichen soll. Da es zu Zeiten der Doppeldecker keine Funkgeräte gab, ver-

florian stangl

Liebe Programmierer, steckt doch nicht nur Arbeitsaufwand in 3D-Rendergrafik, sondern auch in Steuerung und Spielbarkeit! Was nützt mir der grafische Firlefanz mit Soldaten im Barbie-Puppen-Outfit, wenn das Fliegen wenig Spaß macht? Abgesehen davon: Die Grafik während des Fluges ist angesichts der aktuellen Simulationen mit SVGA-Auflösung auch nicht das Gelbe vom Ei.

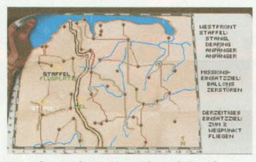
Dynamix hat mit Red Baron vor etwa vier Jahren einen Doppeldecker-Simulator veröffentlicht, der mehr Klasse als Wings of Glory hat. Die Steuerung ist butterweich, die Gegnerintelligenz beispielhaft und die Missionen lassen sich mit etwas taktischer Finesse gut knacken. Bei Wings of Glory sucht man das vergeblich.

Wings of Glory ist kein Totalausfall und wäre ohne die starke Konkurrenz eine gute Empfehlung, doch so ist mir der dritte Aufguß eines 20 Monate alten Spiele-Systems einfach zu lau.

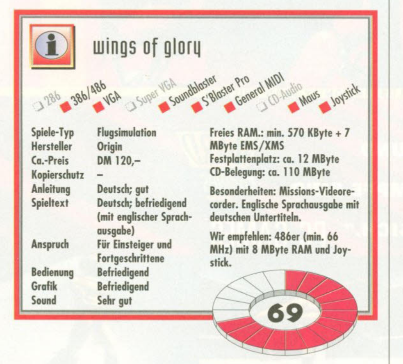
ständigte man sich mit Handzeichen und Rufen. Die Konsequenz in »Wings of Glory«: Sie müssen nahe genug am Kollegen sein, damit er Sie sieht. Erfreulicherweise ist Wingman Dearing trotz seiner Vorliebe für ausschweifenden Champagner-Genuß ein hervorragender Pilot, der gerade in den ersten Missionen wertvolle Dienste leistet.

Nicht nur mehr oder minder gute gegnerische Piloten belästigen Sie in den Lüften, sondern auch Flaks, Panzer, Truppentransporter, Züge, Ballone und die riesigen Zeppeline gehören zu Ihrer Klientel. Um allen Widrigkeiten Herr zu werden, wehren wir uns nicht nur mit dem Maschinengewehr, sondern auch mit Bomben und Raketen. Wer sich von allen möglichen Gegnern schon genug gefordert fühlt, vereinfacht im Optionsmenü das Flugverhalten. Abbrechende Tragflächen bei zu hohen Geschwindigkeiten, Zusammenstöße, klemmende MGs, leichte Treffer und Landungen sowie drei Gegnerstärken erlauben es Einsteigern und Fortgeschrittenen, sich Wings of Glory auf den Fliegerleib zu schneidern. Simulations-Profis dagegen werden vom Flugverhalten auf keiner Realitätsstufe zufriedengestellt.

Nach einem Einsatz informiert ein Blick auf die Abschußtafel über die eigene Bilanz und die Ihrer Kameraden. Schließen Sie bestimmte Missionen erfolgreich ab, heftet der Kommandeur einen polierten Orden an Ihre stolzgeschwellte Heldenbrust. Im ersten Stock des Mannschaftsraums hängt ein Spiegel, in dem Sie die Abzeichen nochmals betrachten. Hat man einen besonders tollen Einsatz geflogen, lassen sich im Videorecorder die Bilder noch einmal ansehen oder man steigt bei einer pikanten Situation wieder ins Spiel ein, um beispielsweise einen Abschuß noch in einen Sieg umzuwandeln. **(fs)**



Wo's langgeht, zeigt während des Fluges die Karte





„INFERNO GEHÖRT AUF JEDEN WUNSCHZETTEL FÜR ALL DIEJENIGEN, DENEN "TIE FIGHTER" ZU LEICHT UND "WING COMMANDER" ZU LASCH IST."
POWERPLAY
„...DIE PLANETEN- UND INSTALLATIONSKÄMPFE SIND EINE KLASSE FÜR SICH." PC-GAMES
AWARD
PC Games
ILLUSTRATION BY SEAN PHILLIPS



„DA KÖNNEN SICH "DELTA V"
UND KONSORTEN GLEICH EIN
PAAR SCHEIBEN ABSCHNEIDEN"
PC PLAYER
POWER PLAY
BESONDERS EMPFEHLENSWERT
„KEIN ANDERES WELTALL-
PROGRAMM BIETET DERZEIT SO
VIEL TECHNISCHE ABWECHSLUNG UND GRAFISCHE
FINESSEN, WIE INFERNO" POWERPLAY
IM EXKLUSIV-VERTRIEB VON
HIT
Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anregungen?
HotLine
0 61 07 - 945 145
BOMICO
BOMICO-Hotline-Service!
ocean
BOMICO
KOMPLETT IN DEUTSCH. FÜR PC UND CD ROM.



KING'S QUEST 7

It's not a (Zeichen)trick, it's a Sierra: Die siebte Inkarnation der erfolgreichsten Adventure-Serie aller Zeiten ist ein technischer Durchbruch. Doch wie überlebt das Puzzle-Design die Invasion der Spezialeffekte?



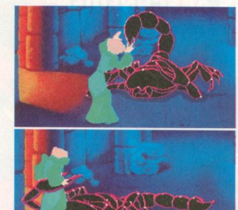
Im vierten Kapitel macht Rosella einige gruselige Begegnungen

Königin Valanice erforscht die Gefilde von Eldritch

Von Diplompsychologen seit langem vehement gefordert, jetzt endlich realisiert: Die Integration einer Mutter-Tochter-Beziehung bei einem Computerspiel! Königin Valanice wandelt mit ihrer entzückenden Tochter Rosella durch die Wälder von Daventree. Sie schneidet ein Thema an, das jede ordentliche Mutter bewegt: Das gute Kind ist fast schon 20 und immer noch nicht unter der Haube. Wie wär's denn mit einem schnuckeligen Prinz? Rosella reagiert wenig begeistert; der vorgeschlagene Bräutigam sei ein alter Langweiler und überhaupt...

Just als das Intro auf »Gute Zeiten, schlechte Zeiten«-Niveau abzugleiten droht, passiert was: Der liebliche Tümpel, an dessen Rand sich Königin und Prinzessin unterhalten, ist das magische Portal in eine andere Welt. Rosella springt hinein (typisch Trotzphase), Muttern hinterher. Doch während Valanice in einer Wüstenlandschaft strandet, endet die magische Reise der Tochter im unterirdischen Königreich der Trolle. Pech, daß sich Rosella dabei in eine Troll-Frau verwandelt und sogleich heftig vom hiesigen Regenten umworben wird. Das kommt halt davon, wenn man den elterlichen Rat ignoriert und sich seinen Schnuffelprinz durch die Lappen gehen läßt...

Soviel blaublütige Familienverwicklungen auf einmal – das kann ja nur ein neues »King's Quest«-Spiel sein. Neben den Arbeiten am Horror-Adventure »Phantasmagoria« fand Roberta Williams genug Zeit, um zusammen mit einer gewissen Lorelei Shannon den 7.





Manches Puzzle muß unter Zeitdruck gelöst werden, doch beim Heldinnen-Tod darf man sofort an der gleichen Stelle weitermachen

heinrich lenhardt

Oh Rosella – geschmeidig ist dein Gang und gar anmutig wellt dein Blondhaar, wenn Du über den Bildschirm wandelst. Aber ganz ehrlich: Ist dein Adventure auch das intelligenteste im ganzen Land? Entwarnung: Obwohl die Grafik unverschämt gut aussieht, hat Sierra die Spielbarkeit nicht völlig vernachlässigt. King's Quest 7 klaut das simple Point-and-Klick-System der Kyrandia-Serie und bietet sogar richtige Puzzles mit Gegenstand-Benutzung.

Wenn die Grafik-Faszination etwas abgeblättert ist, wünscht man dem Spiel mehr Drive. Die Gemütlichkeit der eleganten Animation kann dann etwas nerven; auch die Konstruktion der eher durchschnittlichen, teilweise wenig logischen Rätsel entfacht nur mäßige Begeisterung. Die Motivation lebt über weite Strecken von der Neugier auf den nächsten Schauplatz.

Wer sich an der leicht kitschigen Story nicht die Geschmacksnerven verätzt und eher leicht zugängliche Adventures schätzt, wird an King's Quest 7 seinen Spaß haben. Die ganze Aufmachung ist höchst professionell; hier sieht man, was aus dem Adventure-Genre zu holen ist, wenn die CD konsequent ausgereizt wird. Wie sehr man sich daran stört, daß das eigentliche Spiel inmitten der Prachtverpackung »nur« guter Durchschnitt ist, bleibt Geschmackssache.

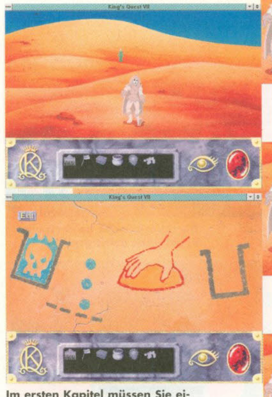


»Jemand zuhause?« – Erlesene Animation begleitet auch diese Aktion.

Sproß dieser Reihe zu designen. Die jüngste Folge mit dem Partnerschaftsvermittlungs-Untertitel »The Princeless Bride« hat in punkto Bedienung und Grafik nicht viel mit den Vorgängern zu tun. King's Quest 7 ist Sierras erstes Adventure, das exklusiv auf CD-ROM erscheint, ausschließlich unter Windows läuft und durchgehend Super-VGA-Grafik bietet. Kaum verirrt sich mal ein Buchstabe auf den Bildschirm, denn alle Dialoge werden gesprochen und die Gegenstände im Inventar erscheinen als Bildsymbole.

Die Floskel »Interactive Movie« wurde in letzter Zeit überstrapaziert, aber bei King's Quest 7 drängt sich die Einstufung »interaktiver Zeichentrickfilm« förmlich auf. Die Bewegungen aller Spielfiguren haben nichts mit den üblichen, meist leicht ruckligen Sprite-Spaziergängen zu tun. Die geschmeidigen Animationen sollte man vielleicht nicht gerade mit einem abendfüllenden Disney-Film vergleichen, aber Zeichentrick-Niveau wird allemal geboten. Für Computerspiel-Verhältnisse sind die detaillierten, eleganten Bewegungsabläufe ein echter Durchbruch. In Verbindung mit den hochauflösenden, äußerst stilvollen Hintergrundbildern ist die Faszination so groß, daß man zunächst alleine wegen der Grafik beeindruckt vorm Monitor hängt. Einen mit Filmproduktionen vergleichbaren Aufwand hat Sierra auch bei der Vertonung getrieben. Hörbar professionelle Sprecher geben geschliffene Dialoge von sich – bei der vorliegenden Testversion allerdings nur in Englisch ohne Untertitel. Sie sollten deshalb schon sehr gut Englisch verstehen können, um die gesprochenen Informationen mitzubekommen.

Ansonsten hilft nur das Warten auf die deutsche Version, die in Kürze erscheint. Hier soll komplett die Sprache synchronisiert werden. Der technische Aufwand bremst den Spielfluß ein wenig. Bevor der Raum gewechselt, ein Satz gesprochen oder ein Gegenstand benutzt ist, surrt erst einmal das CD-ROM-Laufwerk. Bei Doublespeed sind die kleinen Wartepausen durchaus erträglich, aber die Fingertrippel-Sekündchen läppern sich zusammen – zudem sich die Geschwindigkeit der Zeichentrick-Animation nicht ändern läßt: Will man schnell von Punkt A von Punkt B flitzen, läßt sich die Gemächlichkeit der Heldinnen-Bewegungen nicht dynamisieren.



Im ersten Kapitel müssen Sie einem durstigen Geist helfen und den Sinn von Puzzle-Diagrammen deuten

Die Bedienung wurde gegenüber »King's Quest 6« vereinfacht und erinnert jetzt gewaltig an die »Kyrandia«-Adventures von Westwood. Verben oder Kommando-Icons gehören der Vergangenheit an; mit dem Cursor werden alle Aktionen abgewickelt. Der Mauszeiger hat die Form eines Zauberstabs, den Sie übers Bild bewegen. Deutet er auf ein Detail, mit dem man etwas anstellen kann, flackert der Cursor verräterisch. Im Gegensatz zu früheren Sierra-Adventures macht der blinkende Cursor klar, ob Teile der



◀ Rosella wurde in einen Troll verwandelt und beobachtet die wenig vertrauenerweckenden Kochkünste im Untergrund



Der freundliche Totengräber hat uns aus der Grube gehievt



im wettbewerb

Wer die hohen Harmonie- und Niedlichkeits-Werte von King's Quest 7 nicht verträgt, ist reif für Hofnarr Malcolm. Der »Bösewicht-Alternativheld« von Kyrandia 3 reißt gemeine Witze und schwindelt sich durchs Leben – wohltuender Kontrast zu Mama Valanice und ihrer Betulichkeit. Wenn Sie Film-Feeling mit »echten« Schauspielern und rauher Detektiv-Story erleben wollen, ist die Anschaffung von Under a killing Moon überlegenswert. König des humorvollen Abenteuerspiels bleibt LucasArts – Day of the Tentacle, das waren noch Spiele!

Day of the Tentacle	93
Kyrandia 3: Malcolm's Revenge	80
KING'S QUEST 7	**76**
Under a killing Moon	71
King's Quest 6	61



Die blauen Steine gehören alle in die dritte Reihe geklickt



Die Gegenstände im Inventar lassen sich genau betrachten

Hintergrundgrafik irgendwie benutzbar oder nur Dekor sind. Per Mausklick wird ein Gegenstand untersucht oder – falls mitnehmbar – dem Inventar einverleibt. Welche Aktion genau ausgeführt können Sie ebensowenig entscheiden wie den Verlauf bei Dialogen; die Unterhaltungen laufen vollautomatisch ab.

Bewegt man den Cursor über einen möglichen Ausgang ins nächste Bild oder einen anderen Raum, verwandelt er sich in einen Pfeil, der in die entsprechende Richtung deutet.

Klicken Sie ein Objekt an, nimmt der Cursor dessen Form an. Um den Gegenstand einzusetzen, klicken wir mit ihm auf die Stelle, an der er wirken soll. Manchmal lassen sich zwei Objekte zu einem neuen Gebilde zusammenfügen. Außerdem sollte man sich jedes Inventar-Mitglied genau ansehen. Dazu klickt man es über das Auge-Symbol, woraufhin eine Nahansicht erscheint. Hier können Sie den Blickwinkel stufenlos drehen, was manchmal nötig ist, um wichtig Details zu entdecken. So läßt sich ein Korb z.B. öffnen; erst durch eine Drehung sieht man das Getreidekorn, das in einer seiner Ecken liegt.



Zappa-Dong! Wer beim Finale zögert, wird von der Oberschuftin vermöbelt.

boris schneider

Wer befürchtete, daß Sierra seinen Puzzle-Abbau bei King's Quest 7 fortsetzen würde, ist angenehm überrascht. Das Großhirn wird mehr angestrengt als bei den bisherigen Teilen dieser Serie und von einer reinen Lieb-und-Nett-Story haben die Entwickler auch Abstand gehalten.

Wer sich noch an den Weichling Alexander erinnert, der in Teil 6 noch nicht mal eine Blume pflückte, ohne extra dafür Erlaubnis einzuholen, ist über die Charakterisierung der Personen diesmal regelrecht dankbar.

Echten Adventure-Liebhabern bleibt aber doch ein schaler Geschmack im Mund zurück. Für Fortschritte in Grafik, Sound und Bedienung werden immer mehr klassische Elemente geopfert. Meine übliche erste Aktion bei Sierra-Adventures, das Raufsetzen der Spielfiguren-Geschwindigkeit aufs Maximum, versagt hier und führt prompt zu Bißspuren in der Maus.

King's Quest 7 ist ein technisch virtuoses Familienspiel mit Pfiff, das Puzzle-süchtigen Adventure-Freaks aber ein wenig lustlos vorkommt.

Das Spiel ist in sechs Kapitel unterteilt, in denen Sie abwechselnd die beiden Heldinnen steuern. Als verlockenden Service darf man beim Anlegen eines neuen Spielstands wählen, mit welchem Abschnitt es losgehen soll. Wer an einer Stelle hängenbleibt, kann sich damit zum Beginn des nächsten Kapitels vormogeln. Ähnlich wie bei »Under a killing Moon« ist allerdings die Versuchung groß, daß man leichtfertig spickt und sich damit den Spielspaß ruiniert.

Sierra hat King's Quest 7 ganz massiv als »Spiel für die ganze Familie« propagiert. Der Herzigkeits-Grad der Prinzessinnen-Handlung ist deshalb ziemlich hemmungslos; wer zuckersüßes Zeichentrick-Werk meidet, fühlt sich von der Mama-Tochter-Nettigkeit leicht genervt. Immerhin geht's nicht ganz so stoffelig zu wie in früheren King's Quest-Episoden. Selbstironie blitzt vereinzelt auf und vor allem Prinzessin Rosella wird mitunter ein flotter Spruch in den Mund gelegt. Mit den niedlichen Trollen, Häschen und anderen Akteuren können die erwachsenen Spieler auch den Nachwuchs vor den Monitor locken. Ohne elterliche Hilfe sind Kinder aber überfordert; der spielerische Anspruch ist durchaus auf Erwachsene zugeschnitten. **(hl)**



king's quest 7 – princeless bride

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Sierra
Ca.-Preis	DM 140,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Englisch; wenig Text, aber viel englische Sprachausgabe. Deutsche Version in Vorbereitung.
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Bedienung	Gut
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte unter Windows 3.1
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 610 MByte

Besonderheiten:
Unterteilung in sechs Kapitel, die direkt angewählt werden dürfen.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Windows 3.1 und Maus.

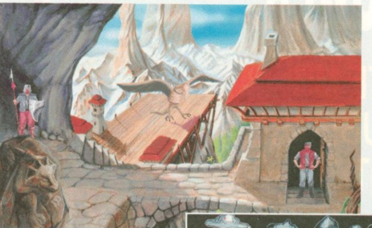
76



DIE HÖHLENWELT-SAGA

DER LEUCHTENDE KRISTALL

Unterirdisch lebt sich's besser; wenn nur nicht immer diese Eroberer aus dem Weltall wären... Zwischen Fantasy und Science-fiction stolpert ein Raumpilot durch einen hohlen Planeten.



Ganz schön hell für das Innere einer Höhle – aber im Dunkeln könnte der Drache sicher nicht so zielsicher landen.

Eric »Speedy« McDougal hat ein Problem: Er ist verliebt. Wär' ja nicht so schlimm, wenn die Angebetete vor einem Jahr nicht einfach spurlos verschwunden wäre. Die einzige Spur führt ihn zu einem unwirtlichen Felsbrocken im All. Keine Lebewesen, keine Pflanzen, keine Luft – aber ein großes, scheinbar leerstehendes Raumschiff. An Bord ist ein Androide namens Cal, der den armen Eric mit fünf unglaublichen Fakten konfrontiert. Erstens: Der unwirtliche Planet ist bewohnt, und zwar in riesigen unterirdischen Höhlen. Zweitens: Die menschenähnlichen Bewohner werden seit tausend Jahren von den »Drakkhen« unterdrückt. Drittens: Erics Freundin war in Wirklichkeit eine Agentin des Untergrunds, die den verlorenen Androiden gesucht hat, weil dieser viertens eine Geheimwaffe ist, um die Drakkhen zu vertreiben. Bleibt nur noch fünftens: Ohne einen geheimnisvollen »Leuchtenden Kristall« ist Cal relativ nutzlos und muß auf der Oberfläche bleiben.

Eric hingegen steigt in die Höhlenwelt hinab, um nicht nur die Liebste, sondern auch einen ganzen Planeten zu retten.

Labyrinthe wie dieses werden durch den schleppenden Gang von »Speedy« zum langweiligen Atmosphärekiller

Nachdem diese tragische Geschichte über den Bildschirm geflimmert ist, übernimmt der Spieler in der »Höhlenwelt Saga« die Kontrolle über Eric, um ihn Adventure-gerecht ans Spielziel zu lotsen. Dabei geht es zu wie von Sierra und Lucasarts gewohnt: Die Spielfigur läuft durch die Bildschirme, nimmt Gegenstände auf und spricht mit anderen Personen per Dialogmenü. Die Bedienung ist einfach: Ein linker Mausknopf bedeutet »gehen«, beim Druck auf den rechten Knopf erscheint eine Handvoll Icons, wenn sich der Cursor über einem Gegenstand befindet. Geraten Sie mit dem Cursor in die Nähe des oberen Bildschirmrands, rufen Sie eine Statuszeile auf, die das Inventar aller gefundenen Gegenstände sowie eine Landkarte und Funktionen zum Laden und Speichern enthält.

Die Landkarte entspricht nicht etwa einer detaillierten Karte, wie man sie bei so manchem Adventure braucht. Vielmehr ist es eine Übersichtskarte über den Kontinent Velmoor, auf

Klickt man mit dem rechten Mausknopf auf ein Objekt, erscheinen dazu passende Icons

Die Qual der Wahl wiegt hier besonders schwer, da oft alle Dialogvarianten gleich blöd sind.



im wettbewerb

Harte Konkurrenz im Adventure-Lager. »Death Gate« zeigt, was man an knackigen Puzzles in einem Grafik-Adventure unterbringen kann – zur Zeit leider nur auf Englisch. Bei »Kyrandia 3« geht's hingegen komisch zu; hier sorgt die Story für den Spielspaß. »Under a Killing Moon« hat hingegen technisch diverses neues zu bieten. In allen drei Punkten hängt die Höhlenwelt etwas durch und bietet nur durchschnittliche Kost. Trotzdem ist es um Klassen besser als das völlig unlogische und vermurkste »Return to Ringworld«.

Death Gate	82
Kyrandia 3	80
Under a Killing Moon	71
DIE HÖHLENWELT	**62**
Return to Ringworld	39

boris schneider

Man muß schon sehr leicht zu begeistern sein, wenn man sich auf die an den Haaren herbeigezogene Geschichte einläßt; logische Löcher gibt es zur Genüge, was sich auch in den Puzzles fortsetzt. Allzu oft verließen sich die Entwickler auf die »einfach alles ausprobieren«-Methode. Gerade die Dialoge sind ein gutes Beispiel dafür, daß konsequentes Probieren aller Menüpunkte schneller zum Ziel führt als Logik oder Instinkt.

Noch dazu herrscht hier die Unsitte vor, dem Charakter nur Dialoge in den Mund zu legen, die ich gar nicht sagen will: Statt mir die Wahl aus drei bescheuerten und für die Handlung unwichtigen Macho-Sprüchen zu lassen, könnte man vielleicht einfach einen Satz einbauen, den ein »echter« Mensch in so einer Situation von sich geben würde.

Die grafische Präsentation pendelt zwischen »Hübsch« und »Häßlich«; man merkt deutlich, wo das Team einen nicht so guten Zeichner eingesetzt hat. Ungeduldige Spieler werden sich über den gemütlichen Gang der Spielfigur aufregen; die Füße bewegen sich sogar rückwärts auf dem Boden, was zwar Michael-Jackson-Fans beeindruckt, den Spielfluß aber zäh wie Drachen-Dung werden läßt. Meine Vermutung: Der Spitzname »Speedy« ist ein gemeiner Gag der Programmierer.

dem Sie gelandet sind. Der öffentliche Nahverkehr wird hier über Flugdrachen abgewickelt. Wenn Sie einen solchen Bio-Bus bestiegen haben, dürfen Sie auf der Karte Ihr Ziel anklicken – dazu müssen aber erstmal alle vier Teile der Karte gefunden werden.

Damit Sie sich in der Welt zurecht finden und nicht durch falsches Verhalten als Fremdling auffallen, liegt in der Packung ein dickeres Heftchen mit allerlei Hintergrundmaterial über die Höhlenwelt. Nach der Lektüre wissen Sie, was man mit einem Stinkepilz alles anfangen kann und daß der offizielle Höhlenweltgruß »Heidau« lautet. Einige dieser Informationen sind später durchaus lebenswichtig.

Das Spiel unterstützt Musik sowohl über die Soundkarte, wie auch als CD-Audio-Track. Dann allerdings müssen Sie rund 60 MByte auf der Festplatte installieren. Einige Zwischensequenzen, bei denen ein Sprecher meistens den Grund Ihres Scheiterns kommentiert, werden ebenfalls per CD-Audio ausgegeben, erfordern aber nur die »kleine« Installation von knapp 13 MByte. bs)



die höhlenwelt – saga

286 | ■ 386/486 | VGA | ■ Super VGA | ■ Soundblaster | S'Blaster Pro | ■ General MIDI | ■ CD-Audio | ■ Maus | Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Software 2000
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 13 MByte
CD-Belegung: ca. 65 MByte

Besonderheiten:
Buch mit vielen Hintergrund-Informationen liegt bei

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus

62

DER BAULÖWE

Nicht zu verwechseln mit dem »König der Löwen«: Diese Windows-Wirtschaftssimulation hat soviel Dynamik wie ein Stubentiger beim Mittagsschläfchen.

Wem Hobbys wie Tomaten züchten oder angeln immer noch zu stressig und hektisch sind, sollte sich mal als »Baulöwe« versuchen. Wofür andere Dichter 100 Seiten Handbuch brauchen, läßt sich vereinfacht auch in einem Absätzchen beschreiben: Klicken Sie im Personal-Menü an, wieviele Leute Sie einstellen wollen. Klicken Sie im Ausrüstungs-Menü an, welche Apparillos Sie kaufen wollen. Klicken Sie im Auftrags-Menü an, welchen Auftrag Sie annehmen wollen. Dann geben wir ein Angebot ab und legen uns schlafen... halt, nicht ganz! Bevor sich gnädig der Bildschirmschoner des Windows-Desktops bemächtigt, lassen Sie per Zeitraffer-Icon ein paar Spieltage geschwind vergehen. Dann erfährt man, ob die eigene Firma den Auftrag bekommen hat. Oder auch nicht. Und überhaupt: Who cares?

Falls Sie bislang nur mit schnuffigen, grafisch niedlichen und motivierenden Geldscheffel-Spielchen Marke »Transport Tycoon« Bekanntschaft gemacht haben, sorgt die nüchterne Aufmachung des »Baulöwen« zunächst für leichte Schläfrigkeit. Ordentlich und übersichtlich sind sie ja, die Menüs, aber größere Motivationsmengen lassen sich aus der Aufmachung nicht schöpfen. Wenn ein Bauauftrag mal läuft, geschieht dies still und leise im Hintergrund. Nüchterne Rückmeldungen gibt's nur bei Problemfällen; fröhlich klappernde Betonmischer und wuchernde Rohbauelemente werden dem stolzen Immobilien-Manager nicht gegönnt.

Wir scheffeln immer mehr Geld, eröffnen neue Firmensitze und dealen weltweit mit Grundstücken. Bis zu vier Spieler können nacheinander ihre Züge machen. Zur Auflockerung gibt's drei Schwierigkeitsgrade und mehrere Spielziele (z.B. »Raffen Sie Immobilienbesitz im Wert von X Mark«). Da durchfahren den geplagten Mieter wohlige Schauer – und seine Bude schmückt er mit dem »Baulöwen«-Poster aus der Packung. **(hl)**

◄ **Schaffe, schaffe, Häusle baue: Wie wär's mit einem Obdachlosenheim?**

Bei höheren Auflösungen kann man nett mit den einzelnen Menü-Fensterchen spielen

heinrich lenhardt

Das sollte uns zu denken geben: Jedes neuzeitliche Mathe-Lernprogramm ist mehr auf Spielspaß erpicht als diese »Wirtschafts-Simulation«. Die Thematik mag ja realistisch umgesetzt sein und die Windows-Menüs sind auch echt toll aufgeräumt, aber der Spielwitz ist ebenso dünn gesät wie preiswerter Wohnraum in Ballungsgebieten. Geduldig klicken Sie sich durch die Zahlenwüsten und üben sich oft im Warten. Material, dringend benötigtes Personal oder interessante Aufträge sind oft nicht verfügbar. Ganze Spielwochen vergehen mit dem Hoffen auf bessere Zeiten bzw. Angebote. Das mag in der Baubranche nicht viel anders sein, aber ob eine Spielumsetzung nun gar so trockenen Knäckebrot-Charme haben muß, sei dahingestellt.

Lediglich Fans von puritanischen Geldscheffel-Programmen sind zufrieden. Wer einen Hauch Abwechslung oder gar motivierende Anreize ersehnt, döst hingegen mit der Maus in der Hand ein. Abschreckklasse »Muß ich das wirklich spielen?« – da stecken wir die 120 Mark doch lieber in unseren Bausparvertrag.



der baulöwe

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Wirtschafts-Simulation
Hersteller	Software 2000
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Gut
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte unter Windows 3.1
Festplattenplatz: ca. 10 MByte

Besonderheiten:
Drei Schwierigkeitsgrade; bis zu vier Spieler.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Windows 3.1.

40

Die brandneuen CD-ROM Spiele

COM SOFT
VERSANDHANDEL

Knooper Weg 144 24105 Kiel
Tel. 0431 - 56 76 79
- 56 76 76
Fax. 0431 - 57 83 80
Mo - Fr 10.00 -10.00 Sa 10.00 - 13.00

CROSS
Computersystems GmbH
Laden & Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Diverse d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

CD ROM SPIELE

7 th Guest	e/d	3	85.-
Aces of the deep	d	2	79.-
Aegis, Guardian of the Fleet	e	2	79.-
Air Combat Classic	e/d	7	85.-
Alone in the dark II	d	3	85.-
Anstoss World Cup Edition	d	2	79.-
Archon Ultra	d	3	69.-
Armored Fist	d	2	87.-
Bazooka Sue	d	3	/
Battlehawks	d	2	35.-
Battle Isle II	d	3	75.-
Battle Isle II Erbe des Titan	d	0	49.-
Beneath a Steel Sky	d	2	79.-
Betrayal at Krondor	d	3	65.-
Bloodnet	e/d	3	65.-
Burning Steel incl. Missions	d	2	87.-
Burning Steel II	d	2	79.-
Burntime	d	3	75.-
Carribean Desaster	d	2	85.-
Central Intelligence	e/d	8	77.-
Chessmaster 4000	e/d	8	67.-
Colonization	d	8	85.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Corridor 7 enh. Version	d	3	49.-
Creature Shock	e/d	1	89.-
Cyclemania	e	2	79.-
Cyberia	d	1	89.-
Dark Legions	e	3	65.-
Dark Sun	d	3	78.-
Das Schwarze Auge I	d	3	68.-
Das Schwarze Auge II	d	3	74.-
Der Clou	d	3	75.-
Der Planer + Extra Data	d	3	79.-
Desert Strike	e	2	65.-
Dragonsphere	e/d	3	85.-
Dragons Lair	d	3	89.-
Earth Siege	d	8	79.-
Erben der Erde	d	5	79.-
F1	e/d	2	59.-
F117A / F15 Strike II	/	2	49.-
Falcon 3.0 Gold	e/d	2	87.-
Fantasy Empire	d	3	66.-
FIFA Soccer	d	4	66.-
Gabriel Night	d	3	79.-
Goblins 3	d	3	89.-
Gunship 2000 + Scenery	e/d	2	34.-
Hell	d	3	95.-
Höhlenwelt	d	/	77.-
Hurra Deutschland	d	7	66.-
Incredible Machine 2	d	8	79.-
Indiana Jones 3	d	3	35.-
Indiana Jones 4	d	3	79.-
Inferno	d	8	89.-
Iron Assault	e/d		99.-
Jungle Strike	/	1	89.-
Kings Quest Coll. 1-6	e	3	75.-
Kings Quest 7	e	3	88.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	99.-
Leisure Suit Larry 6	e/d	3	74.-
Little Big Adventure	d	3	94.-
Litil Devil	e/d	3	59.-

CD ROM SPIELE

Lucas Arts Classic Advent.	d	7	98.-
Mad Dog Mc. Cree 2	e	1	54.-
Magic Carpet	d	1	89.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	85.-
Mega Race	d	2	49.-
Microcosm	e/d	1	79.-
Monkey Island I	d	3	37.-
Monty Python	e	7	72.-
Nascar Racing	e/d	2	82.-
NHL Eishockey	d	4	79.-
Noctropolis	e/d	3	89.-
Nomad	e/d	1	54.-
Oldtimer	d	7	82.-
Outpost	d	3	79.-
PGA Tour Golf	e/d	2	88.-
Patrizier	d	8	37.-
Pinball Dreams Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Illusions	/	2	/
olice Quest IV	d	3	77.-
Pirates Gold	d	3	29.-
Privateer & Strike Comm.	e/d	7	85.-
Railroad Tycoon & Civil.	e/d	7	59.-
Raptor 1-3	e/d	1	55.-
Ravenloft	d	3	66.-
Rebel Assault	d	1	88.-
Sam & Max	d	3	94.-
Sea Wolf SSN 21	d	2	79.-
Sensible Soccer Int.	e/d	4	36.-
Silent Service II	e/d	2	29.-
Sim City 2000	d	2	83.-
Simon the Sorcerer	d	3	83.-
Space Quest I	e/d	3	29.-
Space Quest I - V	e/d	3	88.-
Star Crusader	d	3	85.-
Star Trek 25th Annivers.	d	3	69.-
Stronghold	d	3	79.-
Subwar 2050 incl. Missions	d	2	89.-
Syndicate Plus	d	7	88.-
System Shock	d	3	74.-
Terminator Rampage	e	3	66.-
T.F.X.	d	2	79.-
Theme Park	d	2	69.-
Tie Fighter	e/d	2	79.-
Tornado & Falcon 3.0	e/d	2	65.-
Transport Tycoon	d	2	89.-
Transworld	d	1	24.-
U.F.O. Enemy Unknown	d	3	88.-
Ultima 7 Bundle	d	7	94.-
Ultima Underworld 1 & 2	e/d	7	84.-
Ultima 8 incl. Speech Pack	d	3	77.-
US NAVY Fighters	d	2	97.-
USS Ticonderoga	e/d	8	79.-
Under a Killing Moon	e/d	1	99.-
Voyeur	e/d		79.-
Wake of the Ravager	e/d	5	89.-
Warcraft	e/d	8	75.-
Wing Armada	e/d	2	78.-
Wing Comm. 1 & 2 Deluxe	e/d	7	66.-
Wing Commander 3	d	1	99.-
Wings of Glory	d	2	84.-
Winter-Summer Challenge	e/d	4	39.-

Neuigkeiten und Highlights der CD-ROM

Magic Carpet – Netzwerkfähig bis 8 Spieler ! – Komplett deutsch – nur 89.-

Beneath a Steel Sky – Komplett deutsch – nur 79.-

Wing Commander III – Komplett deutsch – nur 89.-

US NAVY Fighters – Komplett deutsch – nur 89.-

Creature Shock – Anleitung deutsch – nur 89.-

NASCAR Racing – Anleitung deutsch – nur 89.-

Sternenschweif – Das Schwarze Auge II – Komplett deutsch – nur 74.-

Battle Isle II – Komplett deutsch – nur 75.-

Cyberia – Komplett deutsch – nur 88.-

Earthsiege – Komplett deutsch – nur 79.-

Hell – Anleitung deutsch – nur 95.-

System Shock – Das 3D Adventure – Komplett deutsch – nur 74.-

Under a Killing Moon – Anleitung deutsch – nur 99.-

Kings Quest 7 – Das ultimative Abenteuer – Komplett deutsch – nur 88.-

Iron Assault – Anleitung deutsch – nur 99.-

Transport Tycoon – Komplett deutsch – nur 89.-

Hattrick! – Komplett deutsch – nur 84.-

Ecstatica – empf. ab 18 J. – Anleitung deutsch – nur 99.-

Mad Dog 2 – Komplett englisch – nur 79.-

Kyrandia III – Netzwerkfähig bis 8 Spieler ! – Komplett deutsch – nur 98.-

Woodruff – Komplett deutsch – nur 75.-

Dragon Lore – Komplett deutsch – nur 69.-

Dawn Patrol – Komplett deutsch – nur 99.-

Erben der Erde – Komplett deutsch – nur 75.-

DOOM 2 84.- Utilities 1 45.- Utilities 2 45.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Die Verfügbarkeitsangaben mußten aus Zeitnot entfallen.

Versandkosten: Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nu gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 17.- DM, be Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !



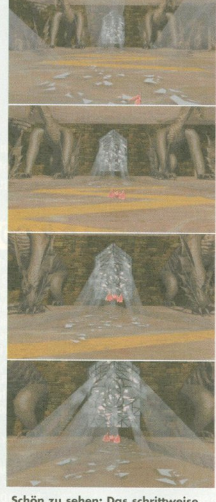
DRAGON LORE

Alle Drachenfürsten fliegen... hoch! Bis auf einen: Der junge Werner muß sich erstmal als würdig erweisen, in die Fußstapfen seines Vaters treten zu dürfen.

Vor langer, langer Zeit wurde das »Traumland« von Menschen, Elfen, Zwergen und Trollen bewohnt. Kleinere Streitigkeiten waren zwar an der Tagesordnung, doch echte Kriege gab es selten. Dann aber kamen die Orks, die Tod und Verwüstung mit sich brachten. Als letzte Rettung entrückten die Überlebenden auf magische Weise ein großes Tal vor dem Zugriff der Orks. Dort wachten fortan 13 Drachenreiter über die Geschicke der Menschen und bereiteten sich auf den Tag der Rache vor. Soweit die Theorie, aber in der Praxis gingen die alten Streitigkeiten weiter. In einer stürmischen Nacht besuchte einer der Fürsten Ihren drachenreitenden Papa. Der ahnte zurecht Schlimmes und ließ Sie mitsamt Windeln und Schnulli von seinem Diener in Sicherheit bringen. Eben volljährig geworden, ziehen Sie nun aus, die Nachfolge Ihres Vaters anzutreten.

Die Spielumgebung von »Dragon Lore« wird nicht in ständig neu berechneter 3D-Grafik dargestellt, sondern in Form zahlreicher Standbilder. Beispielsweise sehen Sie vor sich ein Haus und links davon einen kleinen Teich. Wenn Sie sich nun nach links drehen, wird eine neue Grafik geladen, welche in der Mitte den Teich und rechts ein Stück des Hauses zeigt. Beim Wechsel zwischen zwei Schauplätzen (z.B. Farm und Dolmenhügel) ist der zurückgelegte Weg in einer kurzen Animation zu sehen. Da man aber einerseits schrittweise herumstolpert, andererseits animierte Sequenzen sieht, geht der Eindruck einer »echten« Welt verloren. Auch häufige Orientierungsschwierigkeiten tragen dazu bei: »Warum komme ich nicht durch das offene Tor?« – Weil der Winkel nicht stimmt. Also nach links, vorne, rechts und dann durchs Tor gehen.

Die Steuerung erfolgt vollständig per Maus, wobei sich der drachenförmige Cursor je nach möglicher Aktion ändert: Zeigt er zielstrebig nach vorne, können Sie in die entsprechende Richtung laufen. Befindet er sich über einem Gegenstand, so scheint er einen imaginären Ball aufzunehmen. Ein Hammer weist auf manipulierbare Stellen hin, das Auge deutet etwas Verborgenes an. Im Inventar unseres Helden werden ihm Rüstungsteile angelegt oder eine Waffe in die rechte Hand gedrückt. Außerdem erfährt



Schön zu sehen: Das schrittweise Weiterschalten der Grafik.

Hagen von Diakonov sieht nicht nur bitterböse aus – er ist es auch!



Das prallgefüllte Inventar dient zusätzlich zum Erfragen von Lebens- und Zauberenergie



Beim Kämpfen geht's in Echtzeit zur Sache, hier mit einem Hammer



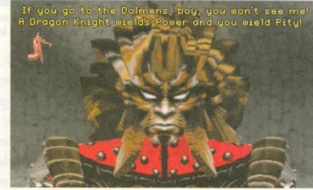
im wettbewerb

Die schön gezeichneten Standbilder von Myst sind mit mechanischen Rätseln vollgestopft, es gibt aber keine Charaktere wie bei Dragon Lore. Durch die detaillierte 3D-Grafik von Under A killing Moon bewegt man sich stufenlos, allerdings wird dies nur selten für richtige 3D-Puzzles genutzt. Ganz anders zeigt sich Ultima Underworld 2, das eigentlich ein Rollenspiel ist, aber trotzdem räumliche Knobelaufgaben bietet. Inspektor Zebok ist ein CD-ROM-Adventure mit technisch guten Videoclips, fällt aber ansonsten nur durch seinen unfreiwilligen B-Movie-Charme auf.

Ultima Underworld 2	94
Myst	73
Under A killing Moon	71
DRAGON LORE	**69**
Inspektor Zebok	42

man, wieviel Lebens- und Zauberenergie gerade vorrätig ist. Aufgenommene Gegenstände können jederzeit benutzt oder wieder weggeworfen werden. Letzteres führt auch bei schweren Objekten zu einer Flugbahn, welche der eines in den Sturmwind geworfenen Stücks Pappe gleicht.

Mit gezückter Waffe in der Hand führt das Drücken der rechten Maustaste zu Streichen und Hieben. Während die Anleitung zwar lang und breit von den Fürsten und ihren Drachen erzählt, schweigt sie sich über die diversen Waffen und Schlagvarianten aus. Werden Sie getroffen, wackelt der Bildschirm ein wenig, bei eigenen Treffern spritzt beim Gegner Blut; interessanterweise bluten im Traumland auch die Skelette. Ist der Gegner besiegt, plündern Sie fröhlich dessen Inventar.



Dieser Drachenfürst ist nicht so ganz von uns überzeugt – wir waren zu friedfertig…

Beim Nahen eines potentiellen Gesprächspartners sollte man seine Waffe tunlichst wegstecken, sonst wird der freundliche Rechtsklick als Aggression bewertet. Nach dem »Ansprechen« erscheint der ansonsten eher durchschnittlich hingepixelte Konversationspartner in einer detaillierten Nahaufnahme und läßt seine Sätzchen als Text- oder Sprachausgabe los. Interaktion ist bei den Gesprächen nicht möglich, man erhält nur Informationen oder Aufgaben.

Kurz nach Beginn des Spiels kommt Werner zu einem Steinkreis, in dem Abbilder der Drachenfürsten vor ihrem jeweiligen Thron stehen. Dadurch machen die Fürsten deutlich, ob sie sich bei der nahenden Abstimmung für oder gegen Werner entscheiden werden. Einige neigen eher der gewaltsamen Konfliktlösung, andere der Weisheit zu. Beispielsweise kann ein gewaltbereiter Fürst zu Ihnen überschwenken, wenn Sie einen den Weg versperrenden Riesenhund töten. Sein die Klugheit betonender Kollege aber wird sich von Ihnen abwenden – weshalb konnten Sie nicht einfach die Hundepfeife benutzen?

Links sehen Sie dieselbe Person in der normalen Grafik, rechts nach Gesprächsbeginn

Trotz rollenspieltypischer Details wie Lebensenergie, Bewaffnung und Kämpfe ist Dragon Lore ein Adventure, das Lösen von Puzzles steht im Vordergrund. Diese sind allerdings nicht sonderlich komplex und beschränken sich überwiegend auf den momentanen Schauplatz: Wenn irgendwo ein Tor zu öffnen ist, findet sich auch der zugehörige Schlüssel gleich in der Nähe. Außerdem gibt es im wesentlichen nur zwei Arten von Rätseln: Im richtigen Moment zaubern oder einen Gegenstand A mit einem Objekt B benutzen. Gezaubert wird, indem unser Held sein magisches Buch in die Hand nimmt. Neue Sprüche lassen sich ins Buch übertragen und fortan durch Anklicken der richtigen drei Runen loslassen. Neben friedlichen Zaubereien wie »Tür öffnen« hält der Magieschmöker bald auch Aggressiveres à la »Giftwolke« parat.

Trotz einiger logischer Bugs bringt Dragon Lore viel Atmosphäre rüber. Die Hintergrundgrafiken reichen von »Beleidigt das Auge nicht« bis zu »Bildschön – das rahme ich mir ein!«. Die Musikuntermalung hingegen tritt zugunsten von Umweltgeräuschen wie Grillenzirpen oder Windrauschen zurück. (la)



Per Zauberrunen wird das Sprücheklopfen leicht gemacht

jörg langer

Oh weia, Logikfehler en masse: Da bringt man eine riesige Steinkugel ins Rollen und kann sich gerade noch vor ihr in Sicherheit bringen – aber das hinter uns herstolpernde Skelett bleibt unbehelligt. Oder ein Spinnennetz läßt sich nur per Flammenball-Zauber beseitigen, nicht aber durch konventionelles Feuer.

Daß man oftmals unbeabsichtigt einen Kampf anfängt, indem man mit der Waffe in der Hand einen Gesprächspartner anklickt, ist auch nicht gerade toll gelöst. Noch besser: Spricht man den Geschundenen erneut an, sagt der unbeeindruckt wieder sein freundliches Sätzchen auf (»Werde dich bei der Wahl unterstützen!«), bevor er auf uns losgeht – das paßt auf keine Drachenhaut.

Von mehreren Schönheitsfehlern dieser Art abgesehen, hat Dragon Lore einiges zu bieten: Abwechslungsreiche Schauplätze, schöne Monster und viel Atmosphäre. Wären die Puzzles kniffliger, logischer und die Rollenspiel-Elemente nicht so beschränkt, würde mir Dragon Lore richtig Spaß machen.



dragon lore

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Cryo / Mindscape
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer (deutsche Version in Vorbereitung)
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: mind. 570 KByte + 2 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 8 MByte
CD-Belegung: ca. 1200 MByte (2 CDs)

Besonderheiten:
Deutsche Version (inkl. Sprachausgabe) in Vorbereitung. Mix aus Rollenspiel und Adventure.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

69



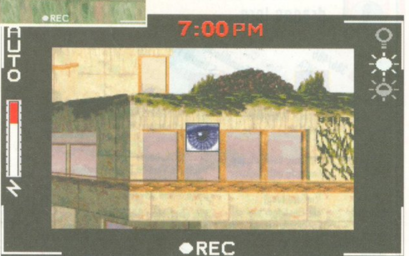
VOYEUR

Peeping ROM: Im Umfeld des Präsidenten in spe herrscht ein munteres Treiben und Intrigieren. Erwischen Sie beim Spannen die richtigen Videoclips, um den Aufstieg von Reed Hawke zu verhindern?

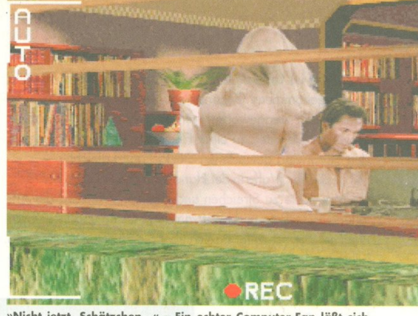
Holzauge sei wachsam: Mit dem Teleskop beobachten wir nicht Mond und Sterne, sondern das stattliche Anwesen von Reed Hawke, Industriemagnat und potentieller Präsidentschaftskandidat. Am nächsten Montag will er verkünden, daß er für das höchste Amt der USA antritt – wenn Sie nicht vorher den guten Mann zu Fall bringen. Dazu muß man keineswegs barscheln oder engholmeln; Reed Hawke ist unter Garantie ein böser Bube. Sagen zumindest die Jungs von der Staatspolizei, und die lügen bekanntlich nie. Was zur Überführung noch fehlt, ist ein Videobeweis, der Hawkes Ansehen in der Öffentlichkeit ruiniert. Also plaziert man Sie in einem Apartment gegenüber der Villa und rüstet Sie mit viel Kaffee, Kartoffelchips und einer Zoom-gewaltigen Videokamera aus: Alles, was wir in den Fenstern des Anwesens erspähen, wird automatisch aufgezeichnet.

Ihr voyeuristisches Treiben sieht im einzelnen so aus: Mit der Maus an den einzelnen Fenstern der Hawke-Residenz entlangscrollen und beten, daß sich der

Was macht man nicht alles, damit die Credits gelesen werden: Schon im Vorspann wirft Vorzimmer-Babe Chantal einen Kerl auf die Couch.



Ein Auge verrät, daß hinter diesem Fenster eine Videoszene auf Sie wartet



»Nicht jetzt, Schätzchen...« – Ein echter Computer-Fan läßt sich nicht so leicht von seinem Laptop loseisen.

Cursor in ein Symbol verwandelt. Das bedeutet nämlich, daß wir hier per Klick etwas erleben können. Ein Auge deutet ein Videoclip an, das Ohr signalisiert Audio-only-Dokumente zum Mitlauschen. Bei der Lupe dürfen Sie den Raum genauer untersuchen und finden mit etwas Glück ein Beweismittel: Mit dem Cursor das Zimmer abklappern, bis dieser sich verwandelt; dann erneut klicken und die entdeckte Information wird sichtbar. Um Hawkes Kandidatur zu vereiteln, müssen Sie zunächst belastendes Videomaterial aufzeichnen und dann die Polizei rufen – das war's.

Wenn Sie einen Hinweis finden, daß Hawke offensichtlich die Liquidation eines anderen Gasts plant, können Sie das Opfer warnen. Sie haben nur bis Sonntagabend Zeit, um dem Bösewicht ins Handwerk zu pfuschen. Eine Voyeur-Spielsession dauert deshalb maximal ein halbes Stündchen; egal, ob Sie nun gewinnen oder verlieren.

Wer jetzt ins Grübeln ob das spielerischen Anspruchs gerät, zaubert völlig zu Recht Sorgenfalten auf seine Denkerstirn. Voyeur ist ein reines Ausprobier-Spiel: Sie müssen zum richtigen Zeitpunkt Glück genug haben, um bei den richtigen Fenstern Mäuschen zu spielen. Wer z.B. um 10 Uhr am Samstagmorgen die Küche observiert, kann nicht gleichzeitig das Videoclip fürs Schlafzimmer sehen, das für diesen Zeitpunkt vorgesehen ist. Das Handbuch fleht den Spieler deshalb geradezu inbrünstig an, auch bei erfolgreichem Durchspielen (...was schon beim ersten Anlauf kein Problem ist) mit anderen Fensterreihenfolgen erneut loszulegen.

Ein wenig Kombinationsgabe ist nur gefragt, um herauszu-



In diesem Menü rufen Sie die Polizei, warnen einen Gast oder sehen sich alle Videos und Beweise nochmal an



Auf Beweissuche: Verwandelt sich der Cursor in eine rote Lupe, darf man sich eine Nahaufnahme ansehen.

finden, wer in welchem Zimmer haust und welche Pläne die einzelnen Gäste verfolgen. Die mit Sex & Crime gespickte Handlung ist dabei wesentlich interessanter als der harmlose Computerspiel-Durchschnitt. Vor allem Sekretärin Chantal sorgt mit neckischen Triebausübungen für Kurzweil, aber in die Softporno-Schiene gehört Voyeur trotz des brünstigen Titels nicht – am Ende des Tages bleibt jeder BH an seinem Platz. Um den Plot zu kapieren, sollten Sie sehr gut Englisch verstehen: Hier wurde rein gar nichts übersetzt; es gibt nicht mal Untertitel für die Videoclips. **(hl)**

heinrich lenhardt

Erst das gruselige »International Tennis«, jetzt der schnarchige »Voyeur«: Wann hat jemand Erbarmen und hört mit den MS-DOS-Umsetzungen solcher CD-i-Gurken auf? Wenn die Konvertierfirma Interplay dieses Dings nicht explizit als »Spiel« vermarkten würde, hätte ich es fast als »Bizarre Anwendung« nominiert. Bei Voyeur darf man sich zwar aussuchen, wann welche Fenster belauscht werden, aber geistig gefordert werden Sie dabei kaum. Mit ein wenig Rumprobieren hat man schnell das meiste Videomaterial gesehen; spätestens nach einer Stunde geht die Motivation auf Talfahrt.

Die bildschirmfüllenden Videos könnten besser sein; viel Geflimmer, Geriesel und Grobkörnigkeit sind kaum zu übersehen. Dafür gibt es ein paar nette Charaktere und bizarre Verwicklungen – aber um eine Polit-Soap-Opera anzugucken, gebe ich doch keine 120 Mark aus. Die sind in drei Kaufvideos mit aktuellen Kinofilmen weitaus besser investiert.



BATTLEDROME

Heavy Metal bis zum Abwinken: Dynamix rüstet zu einer neuen 3D-Roboterschlacht.



Noch stelzt er mutig umher, doch gleich geben wir dem Roboter Zunder

Die angeschlagene deutsche Stahlindustrie wäre in Nullkommanix saniert, wenn es die momentane Spieleflut an Kampfrobotern in Wirklichkeit geben würde. »Battledrome« von Dynamix unterscheidet sich auf den ersten Blick wenig von »Earthsiege« aus gleichem Hause, das wir im Vormonat testeten. Thema des Spiels: Zerlegen Sie mit Ihrem Roboter das Maschinchen des Kontrahenten. Doch Schraubenzieher und Hammer sind passé, denn die Programmierer griffen tiefer in die Werkzeugkiste und zauberten so schnieke Accessoires wie Laser, Blaster, Raketenwerfer oder Minen hervor, mit denen sich ein Blechkamerad prima zu einem qualmenden Haufen Altmetall verarbeiten läßt.

Erst einmal muß ein »Herc« genannter Roboter ausgesucht werden, der in modischen Modellvariationen vom flotten »Baretta« bis zum martialischen »Slayer« vorliegt. Da nicht jede Maschine von unerfahrenen Piloten gesteuert werden darf, ist man zuerst auf die kleineren Modelle beschränkt. Sie wählen Ihren Traumkoloß aus und schrauben dann die wichtigen Teile wie Panzerungen, Schilde, Motor und einen strahlungsarmen Reaktor hinein, damit es im Winter nicht zu kalt wird und die Laserwummen immer genug Saft haben. Derartig ausgerüstet stürzt man sich erwartungsfroh in die Verhandlungen mit möglichen Gegnern. Hier wird ausklamüsert, welche Waffen verwendet werden dürfen, wie groß das Spielfeld der Arena ist und ob dort Lasertürme die Streithähne zusätzlich unter Feuer nehmen.



Das Arsenal der Maschinen reicht von »schnell und schwach« bis »groß und vernichtend«

In der Arena sieht man zuerst einmal ziemlich wenig, neben den Cockpitanzeigen dominiert schlichtes schwarz den Bildschirm. Der eigene Roboter wird wie die Hercs aus »Earthsiege« gesteuert, also am besten mit einer Kombination aus Tastatur und Joystick. Mit drei Tasten stellt man die Energieverteilung ein; stärkt also die Schilde, wenn der Gegner zu aufdringlich wird oder gibt den Motoren mehr Energie, damit man die Position schneller wechseln kann.

Strafen brummt der unsichtbare Schiedsrichter auch für das Verlassen des Spielgebiets und die Verwendung von Waffen auf, die vorher vertraglich ausgeschlossen wurden. Der Sieger erhält eine Prämie, die er für stärkere Waffen oder eine Roboter-Reparatur verwendet. Witziger als das Verschrotten computergesteuerter Hercs ist das Spiel gegen einen menschlichen Kontrahenten, der sich per Modem, Null-Modem oder Netzwerk beteiligen kann. **(fs)**

florian stangl

Hoppla, hab' ich etwa vergessen, die Hintergrundgrafik einzuschalten oder gibt's wirklich keine? Aber es hilft kein Suchen und Tastendrücken, bei der Grafik wurde einfach radikal gespart. Außer den nett anzusehenden Robotern ist nicht viel los in der Arena.

Spielerisch sieht es gleichfalls düster aus. Mit einem menschlichen Gegner wird Battledrome kurzfristig spaßig; zumindest sobald beide Kontrahenten die vertrackte Steuerung kapiert haben. Doch läuft dies dann meist auf ein kurzes Feuerduell heraus - wer mehr Energiereserven hat, gewinnt. Bei »Earthsiege« hat die 3D-Roboterhatz dank abwechslungsreicher Missionen und anderer Features besser funktioniert. Die zu reinen Prügelknaben degradierten Battledrome-Blechmonster gehören dagegen zum Alteisen.


battledrome

286 | 386/486 | VGA | Super VGA | Soundblaster | SB Pro | General MIDI | CD-Audio | Maus | Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Dynamix
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; leicht
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Ausreichend
Sound	Gut

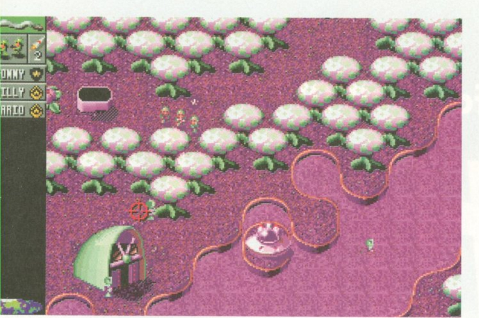
Freies RAM: min. 450 KByte + 2 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 9 MByte

Besonderheiten:
Zwei-Spieler-Modus per Modem, Nullmodem oder Netzwerk.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick.

51

CANNON FODDER 2



Lila ist die Alien-Welt: Einsätze außerhalb der Erde zeichnen sich durch würzige Farbgebung aus.

Die Pixel-Männchen spielen wieder Krieg: Zynisch wie sein indizierter Vorgänger geht das Action-Strategiespiel von Sensible Software in die 2. Runde.

Tja, wo ist Satire noch komisch und wo beginnt der böse Zynismus, der zarte Seelchen verletzt und als Geschmacklosigkeit durchgeht? Mit Humor hat man es bekanntlich in deutschen Landen besonders schwer; vor allem die Jugend muß vor mißverständlichen Boshaftigkeiten bewahrt werden. Da half es dem englischen Computerspiel »Cannon Fodder« herzlich wenig, daß seine herbe Fassade nun wirklich nicht ernstgenommen werden wollte – die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften setzte das Geballer der Winz-Soldaten auf den Index. Merkwürdig nur, daß indes die USK dem Action-Adventure »Ecstatica« die Altersempfehlung »ab 12« auf die Schachtel klebt. Da wird ja nur der Held von diversen Monstern gefesselt und bekommt wehrlos zappelnd von den sadistisch-groben Bösewichten noch ein paar Bonus-Backpfeifen verpaßt. Alles ernst gemeint, garantiert kein Schwarzer Humor und deshalb wahnsinnig jugendfrei – alles klar?

Zurück zum Thema: »Cannon Fodder 2« ist da, (noch) nicht indiziert und Byte für Byte in den Fußstapfen des Vorgängers wandelnd. Sie steuern in 24 neuen Missionen, die wiederum in mehrere Sub-Aufträge unterteilt sind, einen Trupp Soldaten im »Lemmings«-putzig-Look. Um eine Stufe zu schaffen, müssen Sie ein bestimmtes Ziel erreichen – mit mindestens einem Überlebenden. Sind die Aufgaben anfangs noch simpel, (»Alle Gegner vernichten«, »Sämtliche Gebäude zerstören«), befreien Sie später auch Geiseln und sorgen dafür, daß kein einziger Zivilist von den feindlichen Truppen ein Härchen gekrümmt bekommt.

Das klingt nicht nur sehr vertraut; Cannon Fodder 2 spielt sich auch haargenau wie der Vorgänger. Außer einem verschärften Schwierigkeitsgrad, neuen Levels und ein paar frischen Hintergrundgrafiken bekommt man nicht viele Überraschungen geboten.

Auch die Technik hat noch diesen heimeligen Amiga-Charme: Zwar scrollen die von oben gezeigten Landkarten ganz manierlich in der Weltgeschichte herum, aber Farbpalette und niedrige Auflösung halten den Blutdruck auf



Gerade in den verzwickten Großstadt-Levels blickt man gerne auf die Übersichtskarte

Markierte Bodenplatten im Raumschiff sind bei Berührung sofort tödlich



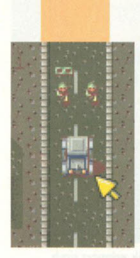
Mächtig schwer: Unser Trupp wird auf der Insel sofort von allen Seiten angegriffen.



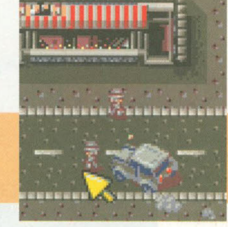
im wettbewerb

System Shock	89
Warcraft	83
CANNON FODDER 2	**73**
Blackhawk	71
Crime Patrol	60

Viel Action, etwas weniger Strategie: Das Mausklick-Gemetzel Cannon Fodder 2 spielt sich schon recht eigen und ist langfristig interessanter als ein »Ballern pur«-Titel wie Crime Patrol. Im Strategielager gibt es aber genug Programme, die durch den Echtzeit-Ablauf auch eine nette Prise Hektik reinbringen. Aktuell und höchst spielbar ist Interplays Warcraft. Gut angelegt ist Ihr Geld auch bei System Shock – vorausgesetzt, Ihnen gelüstet nach einer Mischung aus Action, Adventure und SF-Story. Fast gleichauf mit Cannon Fodder 2: Blackhawk von Interplay, flotte Plattform-Action mit ähnlichem Pixel-Charme.



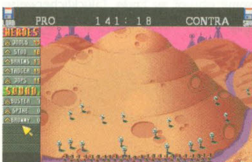






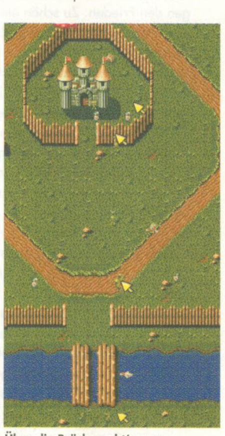
Das Kapern von Fahrzeugen taucht immer wieder auf: Rein ins Auto und Fußgänger jagen...

Halbmast (...die Hardware-Anforderungen sind dafür bescheiden. Nicht jeder braucht 16 MByte RAM...).
Die Steuerung verlangt nach einer geschmeidig rollenden Maus, sonst packt Sie angesichts des hektischen Treibens bald der Frust. Klicken Sie mit dem Cursor an eine bestimmte Stelle, damit Ihr Trupp dorthin läuft. Klickt man hingegen mit dem rechten Mausknopf auf eine Position, wird diese von Ihren Männchen unter Beschuß genommen. Halten Sie die rechte Taste gedrückt und betätigen zusätzlich die linke, setzt der Trupp eine Sonderwaffe ein. Auf der Anzeige am Bildrand legen Sie fest, ob es sich dabei um eine Granate oder eine Bazooka handelt. Der Vorrat an beiden durchschlagkräftigen Waffen ist begrenzt; durch das Aufsammeln von Munitionsdepots füllen Sie ihn wieder auf.



Zynisch wie gehabt: Im Hauptmenü stehen die »Kanonenfutter-Rekruten« für weitere Einsätze Schlange.

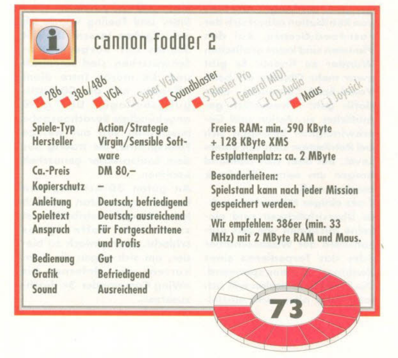
Die Übersichtskarte verschafft nicht nur eine Verschnaufpause, sondern zeigt ihnen auch den ganzen Level en bloc. Besonders auf der Suche nach zu demolierenden Gebäuden ist der kleine Faltplan ein treuer Helfer. Des idyllischen Hauptmenüs mit der Speicher-Funktion werden Sie hingegen nur nach Absolvierung einer kompletten Mission ansichtig.
Zu den neuen Szenarien gehören Alien-Raumschiffe, Ritterburgen und Großstädte im Chicago-1930-Stil, was spielerisch aber keine neuen Extravaganzen beschert. Wie beim Vorgänger darf man hier und da ein Vehikel entern, um größere Strecken schwebend oder fahrend zu überbrücken. Sie merken schon: Für Einsteiger klingt das alles recht bizarr und originell, aber der Altspieler nickt wissend, denn das hat er schon letztes Jahr mal auf der Festplatte gehabt. (hl)



Über die Brücke geht's zum Lustschloß, wo man eine Kiste mit Granaten aufsammelt und damit das Domizil sprengt.

heinrich lenhardt

Naja, wollen wir mal gnädig sein. Im Vorgänger steckten soviele neue Ideen, daß ich über den etwas uninspirierten Nachfolger nicht allzusehr mosern will. Cannon Fodder 2 ist – moralische Bedenken mal außen vor – für sich genommen ein spannendes und herausforderndes Spiel. So nervig der hohe Schwierigkeitsgrad manchmal sein kann – Spielbarkeit und Abreagier-Faktor sind nicht von Pappe.
Über die Bedenklichkeit der possierlich zerplatzenden Pixel-Soldaten kann man immer noch diskutieren. Der eine hält's für Gewaltverniedlichung, der andere nimmt die Intention der Programmierer wahr, boshaft mit dem Zynismus des Krieges zu spielen. Das ist sicher nichts für Kinderhände, aber bodenständiger englischer Humor, Marke extra-schwarz.
Der Frische-Faktor vom letzten Jahr ist etwas verflogen. Cannon Fodder 2 bietet praktisch keine spielerischen Neuerungen gegenüber Teil 1. Wünschenswerte Ideen wie detailliertere Auswirkungen der Beförderungen oder einstellbare Schwierigkeitsgrade wurden leider nicht realisiert. Sensible Software hat anscheinend irre viel vom Vorgänger verkauft und schnell mal seinen Fans neues Futter zusammenprogrammiert. Das ist im Prinzip nicht verwerflich, aber eine (preiswertere) Zusatzdiskette hätte diese Nachfrage genauso gut gestillt.



cannon fodder 2

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Action/Strategie
Hersteller	Virgin/Sensible Software
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Gut
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 590 KByte + 128 KByte XMS
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten:
Spielstand kann nach jeder Mission gespeichert werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und Maus.

73



RETRIBUTION

Gourmets vom ander'n Stern haben Menschen zum Fressen gern. In zahlreichen 3D-Missionen müht sich der tapfere Pilot, um solche kulinarischen Pläne zu sabotieren.

Die Grafik erinnert grob an Comanche, aber Retribution spielt sich wesentlich geruhsamer

Kurz bevor die Menschheit sich endgültig den Garaus macht, kommen nette Außerirdische vorbei und bringen den Frieden. Zu schön um wahr zu sein, denn die Aliens haben nichts anderes im Sinn, als die Erdenbewohner zu mästen und irgendwann zu vernaschen. Glücklicherweise wird dieser bodenlose Verrat durch einen schier unglaublichen Zufall aufgedeckt und Sie, ja genau Sie, müssen alle Kräfte aufbieten, um das große Fressen noch abzuwenden.
Als Grünschnabel startet man an Bord des Außenposten Aphelion und wird von der aparten Blondine, die sich als Kommandantin entpuppt, auf die erste Mission vorbereitet. Danach besteigen Sie das Transportschiff »Coursa«, das Sie auf dem Planeten absetzt. Die 3D-Planetenoberfläche sieht den Voxel-Landschaften aus »Comanche« verflixt ähnlich. Gremlins »Logi-Scape« genannte Technologie vermittelt ein ähnliches Raumgefühl und schneidet die Bewegungsfreiheit des Spielers ziemlich ein. Der Gleiter kippt bei Kurven um nur wenige Grad ab, Loopings oder Rollen sind nicht möglich. Dafür wälzt sich das Kettenfahrzeug langsam über die Hügel oder plumpst mal in einen Krater.
Am besten wird mit einem Joystick gesteuert, die Maus ist für das manuelle Zielen der Laser viel zu ungenau. Mit einer Taste werden die potentiellen Ziele für die Raketen aufgeschaltet, mit anderen bestimmen Sie Geschwindigkeit und die verwendeten Waffen, welche zum Teil ferngelenkt sind. Eine kleine Anzeige verrät die Höhe über dem Boden, damit Sie notfalls durch das Abtauchen in einen Canyon feindlichen Raketen entkommen, ohne am Boden anzudellen.
In den rund 50 Missionen warten Aufgaben wie das Zerstören gegnerischer Einheiten, Stellungen, Reaktoren oder das Aufsammeln eigener Wissenschaftler auf Sie. Allerdings sind die Einsätze streng linear aufgebaut: Entweder Sie schaffen es (dann geht es mit der nächsten Aufgabe weiter) oder Sie werden beim Scheitern in eine Lagerhalle versetzt und das Spiel ist somit abrupt zu Ende. Glücklicherweise darf nach jedem Einsatz gespeichert werden. **(fs)**



Glück gehabt! Diesen Wissenschaftler konnten wir retten.

florian stangl

Mahlzeit, liebe Aliens: Haltet euch lieber an leckere Erdlinge, denn der karge Nährwert von Retribution nähert sich der Fast-Food-Grenze. Auf den Planeten sind keine grafischen Wunder zu finden: Es gibt zwar mehr Objekte als beim Voxel-Spiel Comanche, aber dafür geht's wesentlich gemütlicher zu. Action und Geschwindigkeit bewegen sich bei Retribution stets auf einem Level, bei dem sich niemand Sorgen um seinen Blutdruck machen muß.
Trotz einiger Mängel in punkto Übersichtlichkeit sind einzelne Missionen wie das Aufsammlen der Wissenschaftler oder das Torpedieren eines Reaktors durchaus spannend. Die große Faszination will sich langfristig aber nicht einstellen, denn andere Aufträge ziehen sich unnötig in die Länge, ohne daß viel passiert.
Story und Feeling würde ich zurückgehen lassen: Die Cut Scenes mit Vorgesetzten-Schwätzchen sind laienhaft und die mürbe Intro dient offenbar nur als CD-Sättigungsbeilage. Die groß angekündigte Sprachausgabe beschränkt sich auf wenige Funksprüche, die traurig aus dem Lautsprecher genuschelt kommen.
An guten 3D-Actionspielen herrscht momentan wirklich kein Mangel. Retribution ist zwar nicht hoffnungslos schlecht, aber einfach zu bieder, um sich gegen die Konkurrenz von »Inferno« bis »Wing Commander 3« durchzusetzen.



retribution

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Gremlin
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 490 KByte + 2 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 2 MByte
CD-Belegung: ca. 120 MByte

Besonderheiten:
Grafisch abgespeckte Disketten-Version mit weniger Missionen in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick.

47

DER KÖNIG DER LÖWEN

THE LION KING



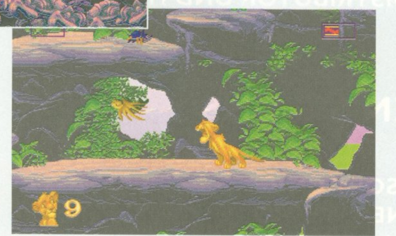
© Disney

Abteilung »für die ganze Familie«: Das Spiel zum aktuellen Disney-Kassenknüller sieht nicht nur herzergreifend niedlich aus. Die 10 Levels bieten abwechslungsreiche Jump-and-Run-Kost der gehobenen Klasse.

An diese Szene können wir uns alle noch gut erinnern: Weihnachtszeit, die Sippe hockt beisammen, die Kinder langweilen sich spätestens nach dem Auseinandernehmen der Geschenke. Schwelt da nicht schon der vielzitierte Festtags-Familienstreß, der in krassen Fällen zu Amokläufen, Kettensägen-Massakern und brennenden Christbäumen führt? Da treibt man seine Bagage lieber ins Lichtspielhaus, denn beim neuen Disney-Zeichentrickfilm wird garantiert niemand enttäuscht. Wie schon der letztjährige Knaller »Aladdin« ist auch »Der König der Löwen« nicht nur für die Kids ein Anlaß zum Staunen. Virtuose Zeichentrickkunst in Verbindung mit einer angenehm zurückhaltend gezuckerten Story (...in der unsere phantasievollen Freunde vom »Spiegel« gar eine Ödipus-Aufbereitung erkannt haben wollen) entlockt auch Mamapapaopaoma ein seliges Lächeln. Erfreulich pünktlich hat Virgin die PC-Umsetzung des Spiels zum Film vollendet. Herausgekommen ist ein fröhlich-buntes und komplexes Jump-and-Run, das quasi 1:1 von den erfolgreichen Videospiel-Versionen übernommen wurde.

Auf dem Elefantenfriedhof geht's düster zu

In den zehn Levels steueren Sie natürlich Simba, den felinen Filmhelden. Die Spieldesigner folgen geschickt der Handlung, indem sie Simba im Laufe der Stufen altern lassen. Anfangs tappst noch ein niedliches Kätzchen über den Bildschirm; erst in den letzten Levels wächst der Kleine zur königlichen Löwengröße heran. Das wirkt sich auch auf die Steuerung aus: Klein-Simba kann springen, um Plattformen zu erklettern und Gegner zu plätten. Außerdem brüllt er andere Tiere an – nicht sonderlich furchterregend, aber um einen Affen zu erschrecken, vollkommen ausreichend. Mit dem Löwengebrüll lähmt man andere Tiere oder zieht ihnen Lebensenergie ab. Allerdings ist die Knurr-Power limitiert; beachten Sie stets die Bildschirmanzeige links oben.
Wichtig auch die Zusammenroll-Technik: Damit kullert der Nachwuchslöwe rasant durch die Pampa und boxt alle Tiere um, die sich in seinen Weg stellen. Als erwachsener Löwe kann Simba seine scharfen Krallen einsetzen, um gefährliche Widersacher zu bekämpfen.



Klein-Simbas niedliches Geknurre wirft zumindest kleine Gegner um



im wettbewerb

Virgin bewies schon mit Cool Spot Jump-and-Run-Kompetenz auf dem PC. Der König der Löwen bewegt sich auf ähnlichem Spielspaß-Niveau; die fette Disney-Lizenz dürfte ohnehin satte Verkaufszahlen garantieren. Da staunt die Konkurrenz: Dem hübschen Aladdin fehlt es etwas an Abwechslung, Lollypop ist nervtötend langsam und Devil Land eine konsequente Rundum-Katastrophe.

Cool Spot	76
KÖNIG DER LÖWEN	**74**
Aladdin	73
Lollypop	61
Devil Land	28





In späteren Levels präsentiert sich unser Held als ausgewachsener Löwe und rauft ausgiebig mit den bösen Hyänen

Käfersymbole sind begehrte Sammelstücke. Je nach Krabblervariante erhalten wir Lebensenergie oder Brüllkraft zurück. In den Levels gut versteckt sind Extraleben und Continues. Außerdem sollte man die Simba-Symbole berühren: Beim nächsten Bildschirmleben-Verlust steigen Sie dann an dieser Stelle wieder ein und müssen nicht zum Levelanfang zurück. Ganz von vorne beginnen muß man erst nach dem Verlust aller Bildschirmleben und Continue-Optionen. Immerhin gibt es drei Schwierigkeitsgrade; auf der einfachsten Stufe haben Sie satte neun Leben und bekommen außerdem deutlich schwächere Endgegner zum Abschluß jedes Levels vorgesetzt.

Das Spiel beschränkt sich nicht auf übliche Jump-and-Run-Kost. So entpuppt sich Level 4 z.B. als 3D-Sequenz, in der Simba einer Herde galoppierender Gnus ausweichen muß. Zwischendurch gibt es auch mal Mini-Puzzles zu lösen, Nashörner werden als Wippen und Strauße als flottes Beförderungsmittel genutzt. Am Ende des Spiels steht schließlich das Duell mit Simbas bösem Onkel Scar an.

Mit kühnen Sprüngen geht's voran – auch wenn mal ein Nilpferdschwanz als letzter Halt dienen muß

Anspielungen auf die Filmvorlage werden auch bei der Musik konsequent durchgezogen. Die Hauptthemen des ausgesprochen beschwingten Soundtracks geben den Klangteppich für die gezielten Effekte ab; vor allem mit einer Soundblaster-16-kompatiblen Karte klingt die Musik extra-knuffig. Simbas Kumpels Pumbaa und Timon bleiben im eigentlichen Spiel passiv, kommen aber in Bonusrunden zwischen den Levels zum Zuge. **(hl)**



Kleines Puzzle: Einzelne Affen müssen »umgeschaltet« werden, damit sie Simba in die gewünschte Richtung werfen.

heinrich lenhardt

Das Löwenspiel bringt einiges an Charme und Possierlichkeit von der Kinoleinwand rüber. Ein paar Farben mehr hätten bei der PC-Umsetzung freilich nicht geschadet, sehr offensichtlich diente hier die Mega-Drive-Version als Vorlage.

Spielerisch wird das Rad nicht neu erfunden, aber kleine Gags frischen die übliche Hüpf- und Renn-Routine auf. Der eher sanft daherschnurrende Thrill-Faktor wird Ihnen keine schlaflosen Nächte bescheren, das Programm spielt sich einfach gut. Kinderfilm hin, drei Schwierigkeitsgrade her – der König der Löwen ist gar nicht mal so leicht. Ganz junge Spieler sind mit der ausgefeilten Steuerung überfordert und auch Papa kommt gut ins Schwitzen. Die Reaktionstests mit einer Messerspitze Puzzle-Anspruch dürften auch Fortgeschrittene ein ganzes Weilchen beschäftigen. Wer sich neun Leben gönnt und die »Continue«-Symbole fleißig sammelt, wird aber von größerem Frust verschont.

Nette Löwenbändigung, sehr professionell und possierlich in Szene gesetzt.



der könig der löwen

286 / **386/486** / **VGA** / Super VGA / **Soundblaster** / **S'Blaster Pro** / General MIDI / CD-Audio / Maus / **Joystick**

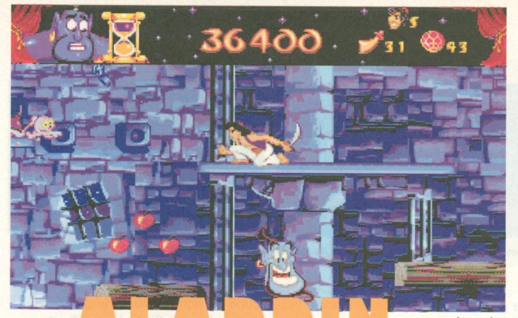
Spiele-Typ	Jump-and-Run
Hersteller	Virgin
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Gut
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 4 MByte

Besonderheiten:
Drei Schwierigkeitsgrade.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.

74



Unter Aladdins Plattform warten Apfel-Munition und ein Flaschengeist-Symbol darauf, eingesammelt zu werden

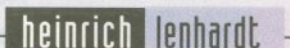
ALADDIN

Disney-Doppelfeature: Neben dem »König der Löwen« gibt diesen Monat auch »Aladdin« sein PC-Debüt. Das bedeutet nochmal eine Ladung Jump-and-Run mit feiner Animation.

Zitieren wir den großen deutschen Lyriker Klaus Lage: »1000 und 1 Nacht... dann hat es Zoom gemacht!«. Gegen solche Bardengesänge der 80er Jahre weiß man wieder die Erhabenheit der Märchen aus 1001 Nacht zu schätzen. Da werden die Lampen gerubbelt, Prinzessinnen entschleiert und tückische Großwesire besiegt. Vor zwei Jahren plünderte Walt Disney das Aladin-Märchen erfolgreich – der Zeichentrickfilm »Aladdin« (nur echt mit den zwei »d«, sonst nix Copyright) räumte verdientermaßen in den Lichtspielhäusern ab.

In etwas frischerer Erinnerung ist »Der König der Löwen«, zu dem wir das adäquate PC-Spiel in dieser Ausgabe testen. Um den Disney-Fans die Kaufentscheidung möglichst schwer zu machen, legt Virgin zeitgleich auch die Software-Version von Aladdin vor. Nicht nur wegen der Trickfilm-Wurzeln sind beide Titel recht ähnlich geraten. Auch Aladdin ist ein Jump-and-Run mit einer Prise Action. Wir steuern den Titelheld durch die Straßen von Agrabah, weite Wüsten oder die Kerker des Sultans – insgesamt 10 Levels werden geboten. Aladdin kann laufen, springen, sein Schwert im Nahkampf schwingen oder mit Äpfeln werfen, solange der Vorrat an aufgesammelten Vitaminbomben reicht. Diverse Hilfsmittel erlauben weitere Manöver: An Wäscheleinen wird entlanggehangelt, magische Seile dienen als Transportmittel. Zum Hüpfen und Angreifen dient je ein Feuerknopf; per Spacetaste schalten Sie zwischen Säbel und Äpfeln als Waffe um.

Neben dem schmissigen Obst sollten Sie fleißig Edelsteine einsammeln, die man beim Händler gegen Extraleben und Continue-Versuche eintauscht. Symbole des Äffchens Abu gewähren Zugang zu einer Bonusrunde, während Flaschengeist-Köpfe beim Spielautomaten am Levelende eingesetzt werden. Hier ergattern Sie mit etwas Glück weitere Bildschirmleben. Wird Aladdin von einem Sultan-Soldaten oder einem gefährlichen Tier gepiekt, kippt er nicht gleich um. Das Flaschengeist-Gesicht am oberen Bildrand verrät, wieviel Treffer unser Held noch einstecken kann: Je besorgter der Blick, desto geringer die Lebensenergie-Reserven. **(hl)**



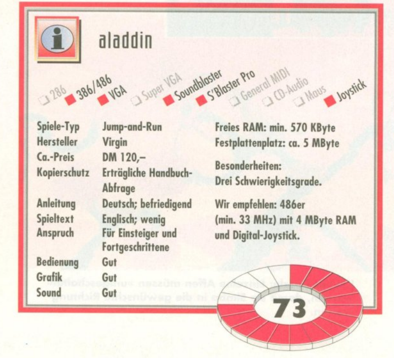
Hmm... Aladdin oder König der Löwen? Kinobesucher haben's leichter; zwei Eintrittskarten sind durchaus erschwinglich. Außerdem ist das Timing beim Filmverleih besser – zwei Spiele zu Disney-Trickfilmen quasi gleichzeitig zu veröffentlichen, ist mäßig genial.

Beide Programme haben mit der Farbvielfalt ihre Probleme. Schöne Animationen und sauberes Scrolling, aber die Couleur-Potenz eines Sega Mega Drive wirkt auf dem PC-Monitor nicht ganz so berühmt. Auch spielerisch gibt's keine großen Unterschiede; Aladdin ist minimal gradliniger, kompakter und Action-betonter. Der König der Löwen bietet auch mal kleine Puzzles, längere Levels und ist insgesamt etwas schwieriger.

Zwei gute Jump-and-Runs aus der Disney-Ecke, denen es lediglich am letzten Genialitäts-Feinschliff fehlt. Kaufen Sie im Zweifelsfalle das Spiel, bei dem Ihnen die Filmvorlage besser gefallen hat.



Witzige Slapstick-Animationen entschädigen für die etwas karge Farbpalette



aladdin

286 · **386/486** · **VGA** · Super VGA · **Soundblaster** · **S'Blaster Pro** · General MIDI · CD-Audio · Maus · **Joystick**

Spiele-Typ	Jump-and-Run	Freies RAM: min. 570 KByte
Hersteller	Virgin	Festplattenplatz: ca. 5 MByte
Ca.-Preis	DM 120,–	
Kopierschutz	Erträgliche Handbuch-Abfrage	Besonderheiten: Drei Schwierigkeitsgrade.
Anleitung	Deutsch; befriedigend	Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.
Spieltext	Englisch; wenig	
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene	
Bedienung	Gut	
Grafik	Gut	
Sound	Gut	

73

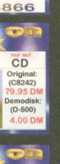


Bestellannahme
Tel:
0911 - 306868
0911 - 306869
Fax:
0911 - 306866



Demos on Disk

Magic Carpet — nur auf CD
Original: (C8242) 79.95 DM
Demodisk: (D-500) 4.00 DM



Demos on Disk

LIONKING — nur auf 3.5"Disk
Original: (V-501) 79.95 DM
Demodisk: (D-501) 4.00 DM



Demos on Disk

ALADDIN — nur auf 3.5"Disk
Original: (V-502) 79.95 DM
Demodisk: (D-502) 4.00 DM



Demos on Disk

BC RACERS — nur auf 3.5"Disk
Original: (V-503) 79.95 DM
Demodisk: (D-503) 4.00 DM



Demos on Disk

System Shock — nur auf CD
Original: (C8206) 89.95 DM
2 Demodisks (D-505) 6.50 DM



Demos on Disk

Transp. Tycoon — CD
Original: (C8248) 99.95 DM
Demodisk: (D-506) 4.00 DM



Shareware Disk

One must Fall — CD / Disk
Vollversion: (V-507C/507D) 69.- / 59.-
Sharewaredisk: (D-507) 4.00 DM



Shareware Disk

Jazz Jackr. ++ — CD+/Disk
Vollversion: (V-507C/507D) 99.- / 69.-
Sharewaredisk: (D-507) 4.00 DM



Shareware Disk

Wacky Wheels — CD+/Disk
Vollversion: (V-507C/507D) 99.- / 59.-
Sharewaredisk: (D-507) 4.00 DM



TOPGAMES

11th Hour	C8223	119.95
1942	C8500	89.95
Aces of the Deep	C8224	89.95
Armored Fist	C8225	89.95
Battle Bugs	C8226	79.95
Bazooka Sue	C8501	89.95
Betrayal at Kondor	C8128	79.95
Bioforge*	C8227	99.95
Civilization & RT.	C8160	79.95
Colonization	C8502	99.95
Comanche (dt.)	C8175	99.95
Creature Shock	C8003	99.95
Crime Patrol	C8504	99.95
Cyberia*	C8503	99.95
Cyber War	C8505	109.95
Cyclemania	C8228	79.95
Cyclones	C8266	89.95
Dawn Patrol	C8229	89.95
Dark Forces*	C8408	89.95
Der Patrizier	C8274	39.95
Desent*	C8230	89.95
Discworld*	C8506	89.95
Doppelpass	C8232	89.95
Dragon Lore (Chap. 1)	C8234	89.95
Earthsiege	C8235	89.95
Ecstatica	C8236	89.95
Formular 1 Grand Prix	C8251	39.95
Hell*	C8267	89.95
Höhlenwelt*	C8237	89.95
Inferno	C8238	99.95
Iron Assault*	C8508	99.95
Jungle Strike	C8509	79.95
Kings Quest VII	C8407	89.95
Last Dynastie*	C8510	89.95
Legend of Kyrandia 3	C8239	99.95
Lemmings 3	C8240	69.95
Little Big Adventure	C8241	99.95
Lost EDEN	C8032	99.95
Magic Carpet	C8242	89.95
Megarace	C8051	49.95
Menzoberranzan	C8400	89.95
Monkey Island 1 + 2	C8401	69.95
Nascar Racing	C8511	89.95
Noctropolis	C8243	99.95
Novastorm	C8244	89.95
Oldtimer	C8245	89.95
Outpost (dt.)	C8270	89.95
Panzer General*	C8512	89.95
PGA Tour Golf	C8209	99.95
Ran Trainer*	C8246	99.95
Rebel Assault	C8025	69.95
Rise of the Robots	C8247	99.95
Sam & Max (dt.)	C8271	99.95
Simon the Sorcerer (dt.)	C8205	99.95
Star Crusader (dt.)	C8031	99.95
Star Trek-Next Generation *	C8112	109.95
Sternenschweif (DSA2)	C8102	99.95
Strike Com.& Privateer	C8147	109.95
System Shock Enhanced*	C8206	89.95
Superkarts*	C8513	99.85
Theme Park	C8078	89.95
Transprot Tycoon	C8248	99.95
Ultima 8 (dt.)	C8038	89.95
Under a Killing M.	C8213	99.95
Wing Com. 1+2 Deluxe	C8207	69.95
Wing Commander 3 (dt.)	C8272	109.95

Alles ausschließlich CD Versionen - Diskettenversionen teilw. auf Anfrage erhältlich !

Spiel des Monats

US Navy Fighter

Best.Nr: 520

bester Flugsimulator mit wahnsinns Grafik

98.-

Greatest Hits 94 !! SUPER !! 19.80 DM Apogee Total EPIC Total 200 x id-LEVEL Best Shareware Best play. Demos		
Solar Winds	C8411	29.95
Epic Pinball (13 Tische)	C8514	99.95
Depth Dwellers	C8412	49.95
Zone 66 (Shoot´em Up)	C8413	29.95
Raptor (Shoot´em Up)	C8414	59.95
Electro Man (Jump&Run)	C8415	29.95
Dr. Riptide (Swim&Dive)	C8416	49.95
Night Owl 11	C8417	29.95
Night Owl 12	C8418	49.95
Nicht Owl 13	C8419	59.95
Nicht Owl 14	C8420	59.95
Pegasus 4	C8421	49.95
Pegasus 5	C8422	49.95

Alles ausschließlich CD Versionen

Alle Preise zzgl. 10DM Porto & Verpackung je Sendung. Lieferung Ausland nur gegen Vorauskasse zzgl. 18DM Porto. * Verfügbarkeit bitte erfragen ! ** Limitierte Stückzahl !

ASTAT MEDIA

Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

Bestellcoupon

Erstbesteller bitte beide Couponhälften ausfüllen

Adresse

Zahlungsweise:

- ❒ Nachnahme, Zahlung bei Erhalt.
- ❒ Bargeld, Scheck liegt bei.
- ❒ Bitte buchen Sie den Betrag von meinem Konto ab.

Bankverbindung

KONTO

BLZ

BANK

❒ Ja ich will an der Verlosung von 10 Spiele CD´s teilnehemen. (Rechtsweg ist ausgeschlos.)

Meine Kundennummer

❒ Zahlung wie bei letzter Bestellung

Hiermit bestelle ich folgende Artkel

Mit meiner Unterschrift bestätige ich die hier gemachten Angaben und Bestellungen

WACKY WHEELS

Geht mir aus der Bahn, hier kommt der Pelikan! Bei Wacky Wheels jagen sich acht Turbo-Tiere in ihren mörderischen Go-Karts.



Keine Gnade beim Zwei-Spieler-Duell: Wer zuerst schießt, lebt am längsten.

Nur wenige Shareware-Programmierer sind so gut, daß es die Vollversionen ihrer Titel mit Profi-Spielen aufnehmen können. Zu diesem erlesenen Kreis gehört auch Apogee, die uns zuletzt mit dem furiosen Ballerspaß »Raptor« überzeugten. Ganz anders geartet ist das neue »Wacky Wheels«, bei dem zwar auch geschossen, ansonsten aber mit Go-Karts durch diverse Parcours gedüst wird. Das schöne am Shareware-Vertriebsweg: Sie sehen sich erstmal die abgespeckte Fassung an und bestellen dann bei Gefallen die Vollversion, auf die sich auch unser Test bezieht.

Start im Morgenrot: Noch sind alle acht Fahrer eng beisammen

Die Hintergrundgeschichte juckt niemanden, das Spielziel ist klar: Schneller zu fahren als die anderen doofen Tiere und am Ende jedes Rennens Erster zu sein. Am Anfang wühlen Sie sich erst einmal durch die Spieloptionen. Sie können allein gegen sieben Computergegner antreten und brav Rennen fahren (sechs Levels mit jeweils fünf Pisten stehen zur Auswahl), die Bestzeit bei einzelnen Kurse unterbieten oder eine Entenjagd veranstalten: Hier versucht man, innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele motorisierte Enten abzuschießen. Das »Schießen« – so brutal sich das auch anhört – geht auf eine recht friedliche Art und Weise vor sich: Auf oder entlang der Rennstrecke tummeln sich niedliche kleine Igel, die man durch forsches Drüberfahren aufsammelt. Jeder Igel beschert uns einige Schuß Munition, die wir per Feuertaste auf unsere armen Konkurrenten loslassen. Wird ein Gegner während eines Standardrennens getroffen, dreht es ihn einige Male im Kreis. Bei den Zwei-Spieler-Shootouts führt jeder Treffer zur punkteträchtigen Explosion des Gegenübers.

Jeder der acht Fahrer hat seine Besonderheit

Die acht Fahrer, unter denen man seinen Piloten wählt, könnten unterschiedlicher nicht sein: Schnelle Pelikane, röhrende Elche und flossenschwenkende Haifisch-Raser stehen bereit. Jeder hat einen kleinen Vorteil, etwa bessere Manövrierfähigkeit in sandigem Gelände. Die gewünschte Rundenanzahl (bzw. nötigen Treffer beim Zweikampf) lassen sich ebenso einstellen wie die Güte der Computerpiloten. Als Zusatzgimmick steht ein Kinder-Modus zur Verfü-

jörg langer

Wer nicht zufällig das Nintendo-Vorbild »Super Mario Kart« kennt, könnte Wacky Wheels auf den ersten Blick in den Fun-Rennspiel-Himmel heben. Witzige Fahrer, pfiffige Kurse, dauerndes Extra-Sammeln und Rumballern sind angesagt.
Allerdings hätte die Grafik schöner und vor allem schneller sein können: Selbst bei mittlerer Detailfülle ruckelt's auf einem 50-MHz-Rechner merklich. Auf die Dauer ist es zudem nicht sonderlich unterhaltsam, Runde um Runde gegen die Computergegner herunterzureißen. Doch mit einem menschlichen Gegenspieler geraten die Shootouts zum genialen Pausenfüller.
Wacky Wheels ist spritzig und spielbar, aber geduldige Spieler sollten noch abwarten. In Kürze soll Manic Medias vielversprechendes »Super Karts« erscheinen, bei dem ebenfalls 3D-Go-Kart-Action im Mittelpunkt steht.

gung, bei dem der Fahrer nur für die Lenkung zuständig ist – das Gasgeben und Abbremsen wird vom Computer übernommen. Zudem können Sie entscheiden, ob mit starken oder eher moderaten Motoren gefahren wird: Erstere machen die ganze Rennangelegenheit schneller, sind aber vor allem in den Kurven schwieriger zu steuern.

Neben den schon erwähnten Igeln lassen sich weitere Extras wie Dreier-Salven, Ölkannen oder Bomben einsammeln. Außerdem verursachen manche Fahrbahnmarkierungen einen Sprung Ihres Fahrzeugs bzw. einen kurzzeitigen Geschwindigkeitszuwachs. Abseits des normalen Straßenbelags gibt es Sand-, Gras- und Wasserflächen, welche die Geschwindigkeit des Go-Karts merklich drosseln. Drei normale und drei Bonus-Wettkämpfe stehen zur Auswahl, jeweils in fünf einzelne Kurse unterteilt. Wer am Ende aller fünf Kurse eines Rennens die meisten Siegpunkte gescheffelt hat, darf aufs Siegertreppchen steigen und sich in der High-Score-Liste verewigen.

Sein größtes Spaßpotential entfaltet Wacky Wheels zu zweit: Im Split-Screen-Modus wird zwar die äußerst nützliche Übersichtskarte nicht mehr eingeblendet, dafür kann man jederzeit sehen, was der Gegner gerade so treibt. Nullmodem-verkabelte Piloten haben natürlich den gesamten Bildschirm zu ihrer Verfügung. **(la)**



Vielleicht bringt uns die Dreier-Salve vom achten Platz nach vorne?



POWER DRIVE

Back to the roots: Ein Action-Rennspiel braucht weder Super VGA noch 3D-Technologie. Hauptsache, Stoßstange und Christopherus-Plakette halten bis zur Ziellinie...



Wer erwischt als erster die lila Turbo-Pille, die rechts auf dem Asphalt liegt?

Großangriff der Kleinwagen: Durch Kurven scheuernd, Leitplanken rumsend und ständig ausscherend tuckert ein handfrisierter Blechwinzling der Ziellinie entgegen. Oder: Wozu Formel-I-Bolide oder NASCAR-Monster, wenn man auch mit einem pummeligen kleinen Fiat prima Gummiabdrücke auf dem Asphalt hinterlassen kann? Zumindest am Anfang müssen Sie bei »Power Drive« mit kleinen Kisten große Leistungen vollbringen. Die Rennkarriere verteilt sich auf 8 Lokalitäten, in denen mehrere Zeitrennen und Verfolgungsjagden stattfinden. Insgesamt locken 64 Streckenvarianten. Schafft man den Aufstieg zum nächsten Schauplatz, ist damit der Wechsel in eine PS-stärkere Fahrzeugklasse verbunden.

Auch die Grafik läßt rasch ahnen, daß dem britischen Programmierteam Rage hier keine ernste Fahrsimulation vorschwebte. Aus der Vogelperspektive betrachtet man das Autochen, wie es rumpelnd seine Kreise zieht. Je ein Feuerknopf dient zum Bremsen und Beschleunigen; mit links/rechts wird das Lenkrad betätigt. Außerdem gibt es einen Rückwärtsgang, um aus mißlichen Kühler-küßt-Laubbaum-Situationen zu kommen.

Damit Sie früh genug auf nahende Kurven reagieren können, werden rechtzeitig Richtungspfeile eingeblendet. Gelobt sei der defensive Fahrer, denn Rempler und Zusammenstöße kosten nicht nur wertvolle Zeit, sondern beschädigen auch unseren Flitzer. Zwischen den Rennen muß ein Teil der Preisgelder in Reparaturen investiert werden, sonst geht's mit der Fahrleistung rapide bergab. Durch gute Zeiten und das Aufsammeln von herumliegenden Geldscheinchen polstert man das Konto auf – recht so, denn jedes Rennen verschlingt Startgebühren. Können Sie sich die Teilnahme am nächsten Wettkampf nicht leisten, ist Game-Over-Zeit.

Neben Kleingeld liegen weitere nützliche Extras auf dem Asphalt. Erwischt man ein Goodie per Drüberfahren, wird die Zeit ein paar Sekunden lang angehalten oder unser Auto bekommt einen Tempo-Boost verpaßt. Die rege hupenden Gegner im Rennen sind allesamt vom Computer gesteuert. Zwei Spieler können nur nacheinander antreten. **(hl)**

Blaue Pfeile warnen vor nahenden Kurven. Spezialität der Nachtfahrt: die romantische Scheinwerfer-Beleuchtung.

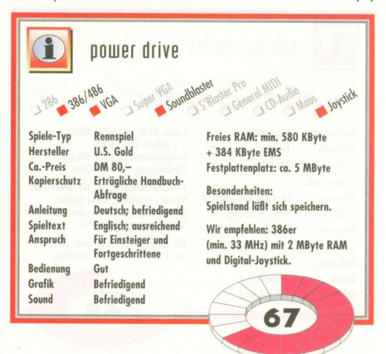
heinrich lenhardt

Ich gestehe: Für ein simples Action-Knuddelrennen mit Videospiel-Charme lasse ich so manche hochintelligente Fahrsimulation liegen. Power Drive ist genau eines dieser niedlichen, düsigen »Spiel gleich drauflos«-Progrämmchen. Durch ein bißchen Geldeinsatz, verschiedene Rennschauplätze und wechselndes Wetter wird das Simpelgeflitze angenehm variiert.

Machen Sie sich aber auf ähnlich viel Frust gefaßt wie während Ihrer Fahrschulzeit: Die Steuerung ist gar nicht so leicht, da die Wagen mit keckem Ausscheren reagieren, wenn Sie sich zu schnell in die Kurven legen. Dazu kommen mitunter recht knackige Zeitlimits und der Doppelärger beim Leitplanken-Abschmirgeln: hält auf und kostet reichlich Spielgeld. Die schöne Sitte des Spielstand-Speicherns verhindert größere Seelenqual.

Auch wenn das Im-Kreis-fahren auf Dauer keine Abwechslungs-Weltrekorde bricht: Power Drive bietet Spielbarkeit und Charme im Dunstkreis von »Mean Machines« und dem Konsolen-Evergreen »RC Pro Am«.

Mit mehr Extras und einem g'scheiten Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus wäre bei der Gesamtwertung ein 70er drin gewesen.


power drive

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Rennspiel
Hersteller	U.S. Gold
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuch-Abfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Gut
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 580 KByte + 384 KByte EMS
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten:
Spielstand läßt sich speichern.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und Digital-Joystick.

67

PC PLAYER plus CD-ROM-Upgrade

Ich bestelle folgende CD-ROMs zum Upgrade von PC PLAYER zu PC PLAYER plus: (erst ab Ausgabe 10/94 erhältlich)

___ Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	___	DM	___
___ Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	___	DM	___
___ Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	___	DM	___
___ Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	___	DM	___
___ Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	___	DM	___
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):		DM	4,-
Gesamtsumme:		DM	___

Bitte unbedingt Absender auf der Rückseite eintragen.

PC PLAYER/PC PLAYER plus-Einzelbestellung

Ich bestelle folgende Exemplare:

___ PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94):	___	DM	___
___ PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94):	___	DM	___
___ PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94):	___	DM	___
___ PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94):	___	DM	___
___ PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94):	___	DM	___
___ PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94):	___	DM	___
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):		DM	4,-
Gesamtsumme:		DM	___

Im Abonnement sparen Sie fast 15%



Der Klassiker: PC PLAYER, das unschlagbare Spiele-Magazin 12 x im Jahr bequem per Post.



Die DeLuxe-Ausgabe: PC PLAYER plus. Ihr dickes Plus – 12 x im Jahr Magazin mit CD-ROM.

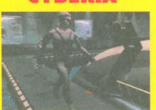
PC PLAYER plus: Das Cover des Monats

Trennen Sie das Cover heraus, legen Sie es in eine CD-Box und Sie haben den Überblick Ihrer PC PLAYER plus CD-Sammlung.



2/95

Demo: CYBERIA



Nur die besten Spieledemos

Heiß auf Eis
BRETT HULL HOCKEY

Rein ins Kino
THE LION KING

Zeichentrickmärchen
KING'S QUEST 7

Wing Commander Konkurrenz?
RENEGADE

Rock und Schock
VIRTUOSO

Interaktives Adventure-Special
Die besten CD-ROM-Abenteuer

Gebühr bezahlt Empfänger

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Leserservice, CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

Hier abtrennen und gleich losschicken

☐ **JA,** ich will PC PLAYER monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil.
☐ **JA,** ich will PC PLAYER plus (mit CD) monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name

Straße, Nr.

Land -PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift mitzuteilen.

Ich bezahle PC PLAYER jährlich DM 72,- .*
Ich bezahle für PC PLAYER plus halbjährlich DM 99,50.*

☐ Bequem und bargeldlos durch jährl. Bankabbuchung

Konto-Nummer. Bankleitzahl

Geldinstut

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Studentenabo nur mit Immatrikulationbesch. (12 Ausgaben PC PLAYER jährlich DM 62,-*; 12 Ausgaben PC PLAYER plus halbjährlich DM 85,50*)

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsgarantie: Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote telefonisch zu unterbreiten. (ggf. streichen).
*Auslandspreise auf Anfrage

DPP 52

PC PLAYER-Einzelbestellung

Ich bestelle die auf der Vorderseite der Karte angegebenen Ausgaben:

Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Ich bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr.: BLZ/Bankverbindung

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).
Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Unterschrift

Directory der CD:

DATAPLAY	Datenplayer
DEMOS	Spielbare Demos
TOONMACH	Incredible Toon Machine (Windows)
RENEGADE	Renegade
LIONKING	The Lion King
BOPPIN	Boppin'
PANZGEN	Panzer General
KQ7	Kings Quest 7 (Windows)
VIRTUOSO	Virtuoso
CYBERIA	Cyberia
BHHOCKEY	Brett Hull Hockey
PATCHES	Patches & Updates
COLONIZA.USA	Colonization (USA)
MOMAGIC.USA	Master of Magic (USA)
NCAABASK.USA	NCAA Basketball (USA)
PGA486	PGA Tour Golf 486
LODERUNN.WIN	Loderunner (Windows)
BI-TITAN	Battle Isle 2 Data Disk
CYBERBL	Cyberblaster
FLYTIGER	Flying Tigers
COMANCHE	Comanche
ALIENLEG	Alien Legacy
PROGRAMM	Shareware Tools
BOOTDISK	Bootdisk-Tool
CDBOOT	Bootdisk-Tool
CDTOOLS	CD-ROM Tool
FS5BENCH	Flight Sim 5 Benchmark
GAMEWIZ	Game Wizard
IDEID	IDE-Platten-Identifizierer
MT32GM	MT32 auf General Midi patchen
NOIDLE	Powermanagment abschalten
PCXDUMP	PCXDump
PICEM	Bildbetrachter PICEM
SB16MPU	SB16 Midi Patch
SBRESET	Soundblaster Reset
SCMODE	Roland SCC-1 in MT-32 schalten
SLOWMO	Slow Motion
THRUPUT	Benchmark Thruput
UNIVBE	Universal VESA
V400	Vesa-Fix für Spea und andere
VGABENCH	VGA Benchmarks
SHARE	Shareware
SFS_PC	Segelflug Simulator
STARDATE	Stardate
AETHRA	Aethra Chronicles
TESTPLAY	Testplayer Special: Die besten CD-ROM Adventures
VW_POLO	VW Polo Katalog & Spiel
VFW11D	Video für Windows Installation
VIDEOS	Videoplayer Making of Phantasmagoria Multimedia Leserbriefe

Wer PC PLAYER oder PC PLAYER plus (mit CD) abonniert sichert sich lohnende Vorteile!

1. Sie sparen 15 % gegenüber dem Einzelhandelspreis.
2. Sie bekommen PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus jeden Monat per Post frei Haus.
3. Sie können Ihr Abonnement jederzeit ohne Kündigungsfrist beenden. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie selbstverständlich zurück.

Füllen Sie die Karte oben links – am besten gleich – aus und schicken Sie diese gleich los oder faxen Sie:

Fax: 089/20 24 02 15

Sie können diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Einsendung des Widerrufs.

Hier abtrennen und gleich losschicken

Leser-Votum PC PLAYER 2/95

Wunschkonzert



Für die nächsten Ausgaben von PC PLAYER wünsche ich mir Artikel über folgende Themen:

Bestenliste

Diese Artikel haben mir in der Ausgabe 2/94 am besten gefallen:

1.
2.
3.

CD-Abstimmung

Folgende Beiträge haben mir auf der CD-ROM von PC PLAYER plus am besten gefallen:

1.
2.
3.

PC PLAYER plus CD-ROM-Cover Rückseite

Trennen Sie das Cover einfach heraus, legen Sie es in eine CD-Box und schon haben Sie den kompletten Überblick.

PC Player plus 2/95 – CYBERIA



■ Cyberia



■ Brett Hull Hockey



■ Virtuoso



■ King's Quest 7



■ The Lion King



■ Testplayer: CD-ROM Adventures

Bitte mit 80 Pfennig freimachen.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Redaktion
Gruber Str. 46a

85586 Poing

An die PC Player-Redaktion

von:

Name ______________________________

Straße, Nr. ______________________________

Land -PLZ, Ort ______________________________

Wertungen für die Charts:

Meine aktuellen Lieblingsspiele:

1. ____________
2. ____________
3. ____________

Spiele-Flop, der mich zur Zeit am meisten ärgert:

____

Die momentan beste „Nicht-Spiele"-Software:

____

Spielehersteller mit der konstant besten Qualität:

____

Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand.

Antwort

Franzis-Verlag GmbH
Buchabteilung Frau Kain
Postfach 11 40

85580 Poing

Softwarebestellung

Ich bestelle folgende Softwarepakete auf CD:

	ISBN 3-7723-	Titel		
___	**6533-7**	Toolbox je DM 49,-	DM	____
___	**6893-X**	Visual-Basic-Box je DM 78,-	DM	____
___			DM	____
___			DM	____
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):			DM	5,20
Gesamtsumme:			DM	____

Name ______________________________

Straße, Nr. ______________________________

PLZ, Ort ______________________________

☐ Ich zahle gegen Rechnung
☐ Scheck liegt bei

meine Kundennummer (falls vorhanden)

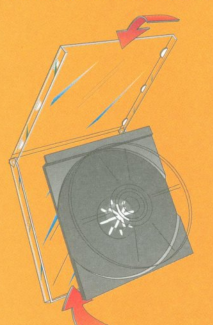
Datum, Unterschrift ______________________________

201302

Bitte beachten Sie: Wenn Sie die Cyberia-Demo starten wollen und eine Fehlermeldung erhalten, wechseln Sie auf dem CD-ROM-Laufwerk in das Verzeichnis „\CYBERIA" (NICHT DEMO\CYBERIA!). Wechseln Sie dann zurück auf die Festplatte und starten Sie von dort das Demo.

Wenn das Menüprogramm auf Ihrer Grafikkarte nicht laufen will, starten Sie es mit dem Kommando „PCPL0295.EXE /C7".

Hier CD-Cover-Vorderseite einschieben



CD-Cover-Rückseite hinter die Plastik-einlage legen

CRYSTAL CALIBURN

Nur ein Tisch, aber bis zu drei Bälle gleichzeitig: »Crystal Caliburn« bietet solide Hausmannskost für Windows-Flipperer.



Der einzige Tisch von Crystal Caliburn in voller Größe

Erinnert sich noch jemand an »Tristan«? Vor beinahe zwei Jahren veröffentlichten zwei japanische Programmierer jenen spartanischen Flipper, der aber durch den realistischen Kugellauf positiv auffiel. In der Zwischenzeit haben die Tristan-Schöpfer sich einige Gedanken gemacht und präsentieren mit »Crystal Caliburn« ihren zweiten Flipper, der mit diversen Neuerungen aufwartet.

Thematisch irgendwo zwischen der Sage um Excalibur und Prinz Eisenherz angesiedelt, bietet Crystal Caliburn neben dem mittelalterlichen Look auch massenhaft Samples der klappernden Art. Vom Geschepper aufeinanderprallender Rüstungen über klirrende Schwerter bis zum röhrenden Drachen reicht die unterhaltsame Palette, die bei entsprechender Lautstärke so manchem Büronachbarn die Zornesröte ins Gesicht treibt.

Auch diesmal hat sich das Programmierteam auf einen einzigen Tisch beschränkt, doch gibt es hier umso mehr Hindernisse, Bumper, Ballfallen und realistische Rampen. Der Lauf der Kugel ist sehr gut simuliert und läßt sich schön beeinflussen, obwohl der Schwierigkeitsgrad nicht von schlechten Eltern ist. Glücklicherweise hängt der Erfolg bei Crystal Caliburn nicht vom reinen Zufall ab, sondern es ist mit etwas Übung gar nicht mal so schwer, die einzelnen Ballfallen gezielt anzusteuern.

Dieser Ausschnitt offenbart Details des gut bestückten Flipper-Layouts

Mit welchen Tasten Sie die Bumper bewegen wollen, läßt sich durch Windows-Menüs beliebig einstellen. Dort wird auch definiert, wie Sie den Tisch anschubsen wollen, wenn die Kugel haarscharf an einem Ziel vorbeizuschrammen droht. Aber Vorsicht: Bei zu häufigem Gebrauch droht ein hämisches »Tilt«.

Neben der Anzahl der maximal vier Spieler läßt sich eine von zwei verschiedenen Hintergrundmusiken auswählen. Oder betrachten Sie erst einmal gemütlich ein Demospiel, um die Verbindungen der Ziele untereinander zu erkennen. Ein abgebrochenes Spiel (etwa wenn der Chef plötzlich in der Tür steht) läßt sich an der selben Stelle wieder fortsetzen, nachdem vom Programm ein kurzer Countdown heruntergezählt wurde. **(fs)**

florian stangl

Gegenüber dem Vorgänger Tristan haben sich die Pinball-Experten einiges an Verbesserungen einfallen lassen. Der Tisch bietet dank Super-VGA mehr Details und reichlich Elemente wie Ballfallen, Targets sowie zwei reizvolle Rampen. Der Sound dröhnt nett aus den Boxen und der Kugellauf gefällt mir sehr gut.

Endlich einmal gibt es einen PC-Flipper, bei dem ich mit drei Kugeln gleichzeitig jonglieren darf; ein Feature, das bislang schmerzlich vermißt wurde. Glücklicherweise benötigt man nur ein wenig Geschick, bis man soweit kommt und ist nicht vom Zufall abhängig.

Die Größe des Tisches ist gerade noch ausreichend. Erst bei einer Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten und einem entsprechend dimensionierten Monitor sieht's wirklich gut aus. Mit etwas mehr Abwechslung und verschiedenen Tischen hätte Crystal Caliburn den Sprung in höhere Wertungsregionen geschafft. So bleibt es ein auf Dauer etwas langweiliger Fall für Flipper-Freaks, die sich an den Details des Solo-Spielfelds ergötzen können.



crystal caliburn

286 · **386/486** · VGA · Super VGA · **Soundblaster** · S'Blaster Pro · General MIDI · CD-Audio · Maus · Joystick

Spiele-Typ	Flipper
Hersteller	Littlewing/Star Play
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten:
Windows 3.1 erforderlich. Bis zu drei Bälle gleichzeitig im Spiel.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Windows.

60

ULTIMATE BODY BLOWS

Mehr Kämpfer = mehr Spielspaß. Ob die Rechnung von Team 17 wirklich aufgeht?



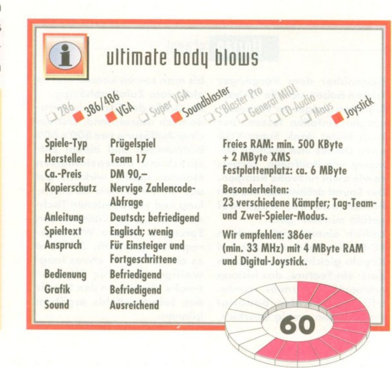
Der Dino wirft seinen grünen Reiter auf die arme Amazone

Zwischen diesen Kämpfern haben Sie die Wahl

Eine Faust zuckt, ein Knochen knirscht, der Hüne fällt und ein Dino kichert sich was – ziemlich konfus, finden Sie nicht auch? Aber »Ultimate Body Blows«, die neueste Prügel-Orgie von Team 17, ist kein realitätsnahes Kampfspiel mit Boxer-Attitüden, sondern die erweiterte Version des vor über einem Jahr erschienen »Body Blows«. Eine Hintergrundstory gibt es erst gar nicht, Sie müssen nur alle 22 Gegner wegputzen, um der strahlende Sieger zu werden.
Mit 23 verschiedenen Figuren tritt man gegen bis zu acht Kontrahenten an, die natürlich auch menschlicher Natur sein dürfen. Neben eher normalen Kämpfern wie »Nik« oder »Junior« fordern auch Drachen, Roboter und Dinosaurier den Spieler heraus, der sich nach Lust und Laune aus dem großen Angebot an männlichen und weiblichen Kraftpaketen bedient. Die Kampfdauer beträgt während einer Runde 60 oder 90 Sekunden und Sie legen zusätzlich fest, wie geschickt die Gegner agieren, ob ein am Boden liegender Handkanten-Athlet wieder aufstehen darf, bevor weiter geprügelt wird und wie schnell sich alle Figuren bewegen.
Mit dem Joystick sind insgesamt 21 Bewegungen möglich, vom simplen Ducken bis zu Spezial-Schlägen mit verheißungsvollen Namen wie »Flamenco Fury« oder »Driller Killer«. Allerdings ist das gezielte Ansteuern der einzelnen Schläge nicht gerade einfach und artet oftmals in hektisches Gerühre mit dem Stick aus. Die Steuerung per Tastatur sollten Sie von vornherein vergessen, denn damit schlägt man keinem Gegner ein Veilchen.
Einzig die Special-Moves sind kein größeres Problem: Sie drücken einfach den Feuerknopf, warten, bis der Energiebalken den linken Rand erreicht hat und ballern dem Gegner Feuerbälle oder ähnliches um die Ohren.
Hat man sich mit den ersten Kämpfen warmgekloppt und die vertrackte Steuerung einigermaßen geschnallt, ist der Turnier-Modus reizvoll. Dort treten Sie gegen bis zu acht ausgesuchte Kontrahenten an und versuchen, als einziger zu überleben. Wer auch das hinter sich gebracht hat, stellt im Tag-Team-Modus ein schlagkräftiges Team zusammen und vermöbelt eine gleichstarke Mannschaft. Jeder Ihrer Pixel-Rockys boxt solange, bis er K.O. oder die Zeit abgelaufen ist. Wer dann noch am meisten Energie besitzt, kommt eine Runde weiter. Einzelkämpfer dürfen übrigens pro Level dreimal mit einer Continue-Funktion an der Stelle weitermachen, wo sie gescheitert sind, sonst beginnt man wieder mit dem ersten Gegner. **(fs)**



Auch wenn die Gegner ziemlich schlagkräftig sind: Umgehauen hat mich Ultimate Body Blows nicht. Was nützt mir der schnellste Turbo-Modus, wenn die Steuerung ziemlich hakelt? Immerhin bieten 23 prügelwütige Spielfiguren eine gewisse Abwechslung, da sie extreme Unterschiede in den Fähigkeiten und der Spielbarkeit aufweisen. Die vier Spielmodi sind einander aber zu ähnlich und lassen kleine Überraschungen oder Extras vermissen, um auf Dauer zu fesseln.
Schnell hat man die Gegner-Taktiken durchschaut und Zwei-Spieler-Kämpfe arten meist in Special-Moves-Orgien aus – nach fünf Sekunden ist's schon vorbei. Da schicken wir die Jungs von Team 17 am besten noch mal ins Trainingslager...



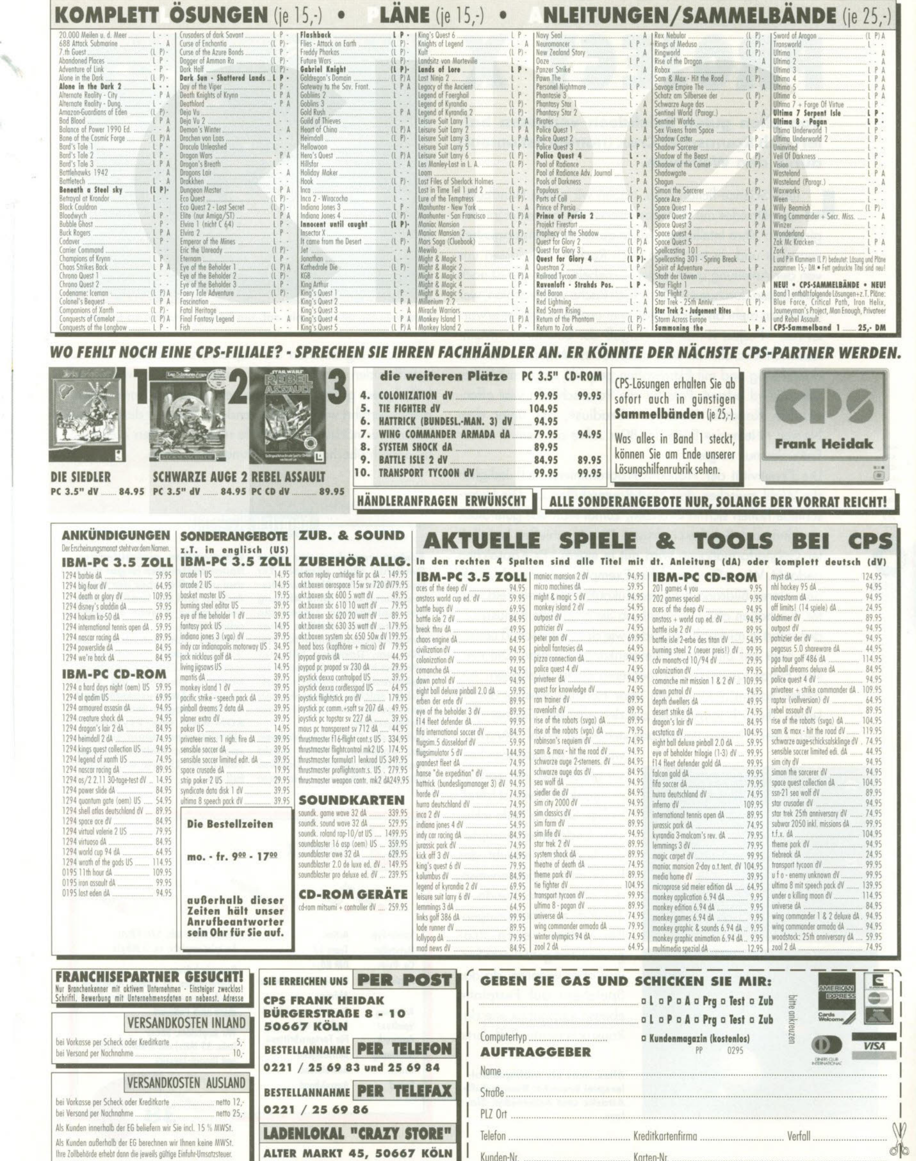
ultimate body blows

286 · **386/486** · **VGA** · Super VGA · **Soundblaster** · S'Blaster Pro · General MIDI · CD-Audio · Maus · **Joystick**

Spiele-Typ	Prügelspiel
Hersteller	Team 17
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	Nervige Zahlencode-Abfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 500 KByte + 2 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 6 MByte
Besonderheiten: 23 verschiedene Kämpfer; Tag-Team- und Zwei-Spieler-Modus.
Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.

60



KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) • ANLEITUNGEN/SAMMELBÄNDE (je 25,-)
20.000 Meilen u. d. Meer L - -
688 Attack Submarine - - A
7.th Guest (L P)-
Abandoned Places L P -
Adventure of Link - P -
Alone in the Dark (L P)-
Alone in the Dark 2 L - -
Alternate Reality - City - P A
Alternate Reality - Dung. L - -
Amazon-Guardians of Eden (L P)-
Bad Blood L P A
Balance of Power 1990 Ed. - - A
Bane of the Cosmic Forge (L P) A
Bard's Tale 1 L P -
Bard's Tale 2 L P -
Bard's Tale 3 L P A
Battlehawks 1942 - - A
Battletech L - A
Beneath a Steel sky (L P)-
Betrayal at Krondor L - -
Black Cauldron L - -
Bloodwych L P -
Bubble Ghost - P -
Buck Rogers L P A
Cadaver L P -
Carrier Command L - -
Champions of Krynn L P -
Chaos Strikes Back L P A
Chrono Quest 1 L - -
Chrono Quest 2 L - -
Codename: Iceman (L P) A
Colonel's Bequest L P A
Companions of Xanth (L P)-
Conquests of Camelot (L P) A
Conquests of the Longbow L P -
Crusaders of dark Savant L P -
Curse of Enchantia (L P)-
Curse of the Azure Bonds L P -
Dagger of Ammon Ra (L P)-
Dark Half (L P)-
Dark Sun - Shattered Lands L P -
Day of the Viper L P -
Death Knights of Krynn L P A
Deathlord - P A
Deja Vu L - -
Deja Vu 2 L - -
Demon's Winter L - A
Drachen von Laas L - -
Dracula Unleashed L - -
Dragon Wars - P A
Dragon's Breath L - -
Dragons Lair L - A
Drakkhen L - -
Dungeon Master L P A
Eco Quest (L P)-
Eco Quest 2 - Lost Secret (L P)-
Elite (nur Amiga/ST) L P A
Elvira 1 (nicht C 64) L P -
Elvira 2 L P -
Emperor of the Mines L - -
Eric the Unready (L P)-
Eternam L P -
Eye of the Beholder 1 (L P) A
Eye of the Beholder 2 (L P)-
Eye of the Beholder 3 L P -
Faery Tale Adventure (L P)-
Fascination L - -
Fatal Heritage L - -
Final Fantasy Legend - - A
Fish L - -
Flashback L P -
Flies - Attack on Earth (L P)-
Freddy Pharkas (L P)-
Future Wars (L P)-
Gabriel Knight (L P)-
Galdregon's Domain (L P) A
Gateway to the Sav. Front. L P A
Gobliins 2 L - -
Goblins 3 L - -
Gold Rush L P A
Guild of Thieves L - -
Heart of China (L P) A
Heimdall (L P)-
Hellowoon L - -
Hero's Quest (L P) A
Hillsfar L - A
Holiday Maker L - -
Hook (L P)-
Inca L - -
Inca 2 - Wiracocha L - -
Indiana Jones 3 L P -
Indiana Jones 4 (L P)-
Innocent until caught (L P)-
Insector X - - A
It came from the Desert (L P)-
Jet - - A
Jonathan L - -
Kathedrale Die (L P)-
KGB L - -
King Arthur L - -
King's Quest 1 L P -
King's Quest 2 L P A
King's Quest 3 L - A
King's Quest 4 L P A
King's Quest 5 (L P) A
King's Quest 6 L P -
Knights of Legend L - A
Kult (L P)-
Landsitz von Morteville L - -
Lands of Lore L P -
Last Ninja 2 L - -
Legacy of the Ancient L - -
Legend of Faerghail L P -
Legend of Kyrandia (L P)-
Legend of Kyrandia 2 (L P)-
Leisure Suit Larry 1 L P A
Leisure Suit Larry 2 L P A
Leisure Suit Larry 3 L P A
Leisure Suit Larry 5 L P -
Leisure Suit Larry 6 (L P)-
Les Manley-Lost in L. A. (L P)-
Loom L - -
Lost Files of Sherlock Holmes L - -
Lost in Time Teil 1 und 2 (L P)-
Lure of the Temptress (L P)-
Manhunter - New York L - A
Manhunter - San Francisco (L P) A
Maniac Mansion L P -
Maniac Mansion 2 (L P)-
Mars Saga (Cluebook) (L P)-
Mewilo L - -
Might & Magic 1 - - A
Might & Magic 2 - - A
Might & Magic 3 (L P) A
Might & Magic 4 L P -
Might & Magic 5 L P -
Millenium 2.2 L - -
Miracle Warriors - - A
Monkey Island 1 (L P) A
Monkey Island 2 L P -
Navy Seal - - A
Neuromancer L P -
New Zealand Story - - A
Ooze L P -
Panzer Strike - - A
Pawn The L - -
Personel Nightmare L P -
Phantasie 3 L - -
Phantasy Star 1 L - A
Phantasy Star 2 - - A
Pirates L - A
Police Quest 1 L - A
Police Quest 2 L - A
Police Quest 3 L P -
Police Quest 4 L - -
Pool of Radiance L P A
Pool of Radiance Adv. Journal - - A
Pools of Darkness - P A
Populous L - A
Ports of Call (L P)-
Prince of Persia L P -
Prince of Persia 2 L P -
Projekt Firestart L - A
Prophecy of the Shadow L P -
Quest for Glory 2 (L P) A
Quest for Glory 3 (L P)-
Quest for Glory 4 (L P)-
Questron 2 L P -
Railroad Tycoon L - -
Ravenloft - Strahds Pos. L P -
Red Baron - - A
Red Lightning L - A
Red Storm Rising - - A
Return of the Phantom (L P)-
Return to Zork (L P)-
Rex Nebular (L P)-
Rings of Medusa (L P)-
Ringworld (L P)-
Rise of the Dragon - - A
Robox L P -
Sam & Max - Hit the Road (L P)-
Savage Empire The - - A
Schatz am Silbersee der (L P)-
Schwarze Auge das L P -
Sentinel World (Paragr.) - - A
Sentinel Worlds L - A
Sex Vixens from Space L - -
Shadow Caster L P -
Shadow Sorcerer L P -
Shadow of the Beast (L P)-
Shadow of the Comet (L P)-
Shadowgate L - -
Shogun L P -
Simon the Sorcerer (L P)-
Space Ace L - -
Space Quest 1 L P A
Space Quest 2 L P A
Space Quest 3 L P A
Space Quest 4 L P A
Space Quest 5 L P -
Spellcasting 101 L - -
Spellcasting 301 - Spring Break L - -
Spirit of Adventure L P -
Stadt der Löwen L - -
Star Flight 1 L - A
Star Flight 2 L - A
Star Trek - 25th Anniv. (L P)-
Star Trek 2 - Judgement Rites L - -
Storm Across Europe - - A
Summoning the L P -
Sword of Aragon (L P) A
Transworld L - -
Ultima 1 - - A
Ultima 2 - - A
Ultima 3 L P A
Ultima 4 L P A
Ultima 5 L P A
Ultima 6 L P A
Ultima 7 + Forge Of Virtue L P -
Ultima 7 Serpent Isle L P -
Ultima 8 - Pagan L P -
Ultima Underworld 1 L P -
Ultima Underworld 2 L P -
Uninvited L - -
Veil Of Darkness L P -
Vision L P -
Wasteland L P A
Wasteland (Paragr.) - - A
Waxworks L P -
Ween L - -
Willy Beamish (L P)-
Wing Commander + Secr. Miss. - - A
Winzer L - -
Wonderland L - -
Zak Mc Kracken L P A
Zork L - -
L und P in Klammern (L P) bedeutet: Lösung und Pläne zusammen 15,- DM • Fett gedruckte Titel sind neu!
NEU! • CPS-SAMMELBÄNDE • NEU!
Band 1 enthält folgende Lösungen+z.T. Pläne: Blue Force, Critical Path, Iron Helix, Journeyman's Project, Man Enough, Privateer und Rebel Assault.
CPS-Sammelband 1 25,- DM
WO FEHLT NOCH EINE CPS-FILIALE? - SPRECHEN SIE IHREN FACHHÄNDLER AN. ER KÖNNTE DER NÄCHSTE CPS-PARTNER WERDEN.
1
2
STAR WARS REBEL ASSAULT
3
DIE SIEDLER
PC 3.5" dV 84.95
SCHWARZE AUGE 2
PC 3.5" dV 84.95
REBEL ASSAULT
PC CD dV 89.95
die weiteren Plätze PC 3.5" CD-ROM
4. COLONIZATION dV 99.95 99.95
5. TIE FIGHTER dV 104.95
6. HATTRICK (BUNDESL.-MAN. 3) dV 94.95
7. WING COMMANDER ARMADA dA 79.95 94.95
8. SYSTEM SHOCK dA 89.95
9. BATTLE ISLE 2 dV 84.95 89.95
10. TRANSPORT TYCOON dV 99.95 99.95
CPS-Lösungen erhalten Sie ab sofort auch in günstigen Sammelbänden (je 25,-).
Was alles in Band 1 steckt, können Sie am Ende unserer Lösungshilfenrubrik sehen.
CPS
Frank Heidak
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
ALLE SONDERANGEBOTE NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT!
ANKÜNDIGUNGEN
Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.
IBM-PC 3.5 ZOLL
1294 barbie dA 59.95
1294 big four dV 64.95
1294 death or glory dV 109.95
1294 disney's aladdin dA 59.95
1294 hokum ka-50 dA 69.95
1294 international tennis open dA 59.95
1294 nascar racing dA 89.95
1294 powerslide dA 84.95
1294 we're back dA 84.95
IBM-PC CD-ROM
1294 a hard days night (oem) US 59.95
1294 al qadim US 69.95
1294 armoured assasin dA 94.95
1294 creature shock dA 94.95
1294 dragon's lair 2 dA 84.95
1294 heimdall 2 dA 74.95
1294 kings quest collection US 94.95
1294 legend of xanth US 74.95
1294 nascar racing dA 89.95
1294 os/2 2.11 30-tage-test dV 14.95
1294 power slide dA 84.95
1294 quantum gate (oem) US 54.95
1294 shell atlas deutschland dV 89.95
1294 space ace dV 84.95
1294 virtual valerie 2 US 79.95
1294 virtuoso dA 84.95
1294 world cup 94 dA 64.95
1294 wrath of the gods US 114.95
0195 11th hour dA 109.95
0195 iron assault dA 99.95
0195 lost eden dA 94.95
SONDERANGEBOTE
z.T. in englisch (US)
IBM-PC 3.5 ZOLL
arcade 1 US 14.95
arcade 2 US 14.95
basket master US 19.95
burning steel editor US 39.95
eye of the beholder 1 dV 39.95
fantasy pack US 14.95
indiana jones 3 (vga) dV 39.95
indy car indianapolis motorway US 34.95
jack nicklaus golf dA 24.95
living jigsaws US 14.95
mantis dA 39.95
monkey island 1 dV 39.95
pacific strike - speech pack dA 39.95
pinball dreams 2 data dA 39.95
planer extra dV 39.95
poker US 14.95
privateer miss. 1 righ. fire dA 39.95
sensible soccer dA 39.95
sensible soccer limited edit. dA 39.95
space crusade dA 19.95
strip poker 2 US 29.95
syndicate data disk 1 dV 39.95
ultima 8 speech pack dV 39.95
Die Bestellzeiten
mo. - fr. 9⁰⁰ - 17⁰⁰
außerhalb dieser Zeiten hält unser Anrufbeantworter sein Ohr für Sie auf.
ZUB. & SOUND
ZUBEHÖR ALLG.
action replay cartridge für pc dA 149.95
akt.boxen aerospace 15w sv 720 dV 79.95
akt.boxen sbc 600 5 watt dV 49.95
akt.boxen sbc 610 10 watt dV 79.95
akt.boxen sbc 620 20 watt dV 89.95
akt.boxen sbc 630 35 watt dV 179.95
akt.boxen system sbc 650 50w dV 199.95
head boss (kopfhörer + micro) dV 79.95
joypad gravis dA 44.95
joypad pc propad sv 230 dA 29.95
joystick dexxa controlpad US 39.95
joystick dexxa cordlesspad US 64.95
joystick flightstick pro dV 179.95
joystick pc comm.+soft sv 207 dA 49.95
joystick pc topstar sv 227 dA 39.95
maus pc transparent sv 712 dA 44.95
thrustmaster f16-flight cont.s US 334.95
thrustmaster flightcontrol mk2 US 174.95
thrustmaster formulat1 lenkrad US 349.95
thrustmaster proflightcontr.s. US 279.95
thrustmaster weapon contr. mk2 dA 249.95
SOUNDKARTEN
soundk. game wave 32 dA 339.95
soundk. sound wave 32 dA 529.95
soundk. roland rap-10/at US 1499.95
soundblaster 16 asp (oem) US 359.95
soundblaster awe 32 dA 629.95
soundblaster 2.0 de luxe ed. dV 149.95
soundblaster pro deluxe ed. dV 239.95
CD-ROM GERÄTE
cd-rom mitsumi + controller dV 259.95
AKTUELLE SPIELE & TOOLS BEI CPS
In den rechten 4 Spalten sind alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)
IBM-PC 3.5 ZOLL
aces of the deep dV 94.95
anstoss world cup ed. dV 59.95
battle bugs dV 69.95
battle isle 2 dV 84.95
break thru dA 49.95
chaos engine dA 64.95
civilization dV 94.95
colonization dV 99.95
comanche dA 94.95
dawn patrol dV 94.95
eight ball deluxe pinball 2.0 dA 59.95
erben der erde dV 89.95
eye of the beholder 3 dV 89.95
f14 fleet defender dA 99.95
fifa international soccer dV 84.95
flugsim.5 düsseldorf dV 59.95
flugsimulator 5 dV 144.95
grandest fleet dA 74.95
hanse "die expedition" dV 44.95
hattrick (bundesligamanager 3) dV 94.95
horde dV 74.95
hurra deutschland dV 74.95
inca 2 dV 94.95
indiana jones 4 dV 54.95
indy car racing dA 84.95
jurassic park dV 74.95
kick off 3 dV 64.95
king's quest 6 dV 79.95
kolumbus dV 84.95
legend of kyrandia 2 dV 69.95
leisure suit larry 6 dV 74.95
lemmings 3 dA 64.95
links golf 386 dA 99.95
lode runner dV 89.95
lollypop dA 79.95
mad news dV 84.95
maniac mansion 2 dV 94.95
micro machines dA 59.95
might & magic 5 dV 94.95
monkey island 2 dV 54.95
outpost dV 74.95
patrizier dV 74.95
peter pan dV 69.95
pinball fantasies dA 64.95
pizza connection dA 94.95
police quest 4 dV 74.95
privateer dA 94.95
quest for knowledge dV 74.95
ran trainer dV 89.95
ravenloft dV 89.95
rise of the robots (svga) dA 89.95
rise of the robots (vga) dA 79.95
robinson's requiem dV 74.95
sam & max - hit the road dV 94.95
schwarze auge 2-sternens. dV 84.95
schwarze auge das dV 84.95
sea wolf dA 94.95
siedler die dV 84.95
sim city 2000 dV 94.95
sim classics dV 74.95
sim farm dV 89.95
sim life dV 94.95
star trek 2 dV 89.95
system shock dA 89.95
theatre of death dA 74.95
theme park dV 89.95
tie fighter dV 104.95
transport tycoon dV 99.95
ultima 8 - pagan dV 89.95
universe dA 74.95
wing commander armada dA 79.95
winter olympics 94 dA 74.95
zool 2 dA 64.95
IBM-PC CD-ROM
201 games 4 you 9.95
202 games special 9.95
aces of the deep dV 94.95
anstoss + world cup ed. dV 94.95
battle isle 2 dV 89.95
battle isle 2-erbe des titan dV 54.95
burning steel 2 (neuer preis!) dV 99.95
cdv monats-cd 10/94 dV 29.95
colonization dV 99.95
comanche mit mission 1 & 2 dV 109.95
dawn patrol dV 94.95
depth dwellers dA 49.95
desert strike dA 74.95
dragon's lair dV 84.95
ecstatica dV 104.95
eight ball deluxe pinball 2.0 dA 59.95
eye of beholder trilogie (1-3) dV 99.95
f14 fleet defender gold dA 99.95
falcon gold dA 99.95
fifa soccer dA 79.95
hurra deutschland dV 74.95
inferno dV 109.95
international tennis open dA 89.95
jurassic park dA 74.95
kyrandia 3-malcom's rev. dA 79.95
lemmings 3 dV 79.95
magic carpet dV 99.95
maniac mansion 2-day o.t.tent. dV 104.95
media home dV 39.95
microprose sid meier edition dA 64.95
monkey application 6.94 dA 9.95
monkey edition 6.94 dA 9.95
monkey games 6.94 dA 9.95
monkey graphic & sounds 6.94 dA 9.95
monkey graphic animation 6.94 dA 9.95
multimedia spezial dA 12.95
myst dA 124.95
nhl hockey 95 dA 94.95
novastorm dA 94.95
off limits! (14 spiele) dA 24.95
oldtimer dV 89.95
outpost dV 94.95
patrizier der dV 94.95
pegasus 5.0 shareware dA 44.95
pga tour golf 486 dA 114.95
pinball dreams deluxe dA 84.95
police quest 4 dV 94.95
privateer + strike commander dA 109.95
raptor (vollversion) dV 64.95
rebel assault dV 89.95
rise of the robots (svga) dA 104.95
sam & max - hit the road dV 119.95
schwarze auge-schicksalsklinge dV 74.95
sensible soccer limited edi. dA 44.95
sim city dV 94.95
simon the sorcerer dV 94.95
space quest collection dA 104.95
ssn-21 sea wolf dV 89.95
star crusader dV 94.95
star trek 25th anniversary dV 74.95
subwar 2050 inkl. missions dA 99.95
t.f.x. dA 104.95
theme park dV 94.95
tiebreak dA 24.95
transport tycoon dV 99.95
u f o - enemy unknown dV 99.95
ultima 8 mit speech pack dV 139.95
under a killing moon dV 114.95
universe dA 84.95
wing commander 1 & 2 deluxe dA 94.95
wing commander armada dA 94.95
woodstock: 25th anniversary dA 59.95
zool 2 dA 74.95
FRANCHISEPARTNER GESUCHT!
Nur Branchenkenner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos! Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an nebenst. Adresse
VERSANDKOSTEN INLAND
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-
VERSANDKOSTEN AUSLAND
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte netto 12,-
bei Versand per Nachnahme netto 25,-
Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.
Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.
SIE ERREICHEN UNS PER POST
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN
BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83 und 25 69 84
BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86
LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN
GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:
□ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
□ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
bitte ankreuzen
Computertyp
□ Kundenmagazin (kostenlos)
PP 0295
AUFTRAGGEBER
Name
Straße
PLZ Ort
Telefon
Kreditkartenfirma
Verfall
Kunden-Nr.
Karten-Nr.
AMERICAN EXPRESS Cards Welcome
VISA
DINERS CLUB INTERNATIONAL
Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

PROJECT X

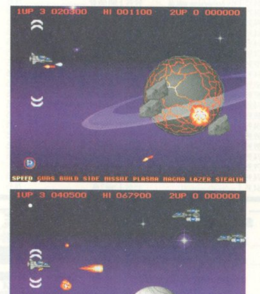
Von allen guten Spielideen verlassen ballert sich Raumschiff Crux (nomen est omen!) durch den Weltraum.



Sammeln Sie »P«-Kapseln auf, um bessere Waffen zu kaufen

Liebe Science-fiction-Fans, trauen wir einem Handbuch, das »Droide« mit »Druide« übersetzt? Und weiter im Originaltext: »Ihre Intelligenz wurde durch ihre Vergangenheit vernebelt und sie trachteten nach Rache«. Wir lassen uns von der Anleitung nicht weiter vernebeln, denn die ist nach zwei Seiten durchgestanden. Nach Rache wird trachten, wer hier etwas mehr als das Plagiat einer uralten Spielidee erwartet hat. »Project X« ist ein Aufguß der bewährten »Mein-Raumschiff-scrollt-von-links-nach-rechts«-Masche, die uns dauerfeurig und mit Extrawaffen gespickt schon seit frühester Jugend erfreut. Pate für die Raumschlacht war offensichtlich Konamis Klassiker »Gradius«, der unter dem Namen »Nemesis« Ende der 80er Jahre auf dem C 64 für Enthusiasmus sorgte.

Die Kreativität der Projext-X-Programmierer ließ lediglich die Wahl zwischen drei Start-Raumschiffen zu. Die Unterschiede halten sich in Grenzen, zumal man das gute Stück ohnehin nach Belieben aufrüstet. Das Abschießen kompletter Gegnerformationen wird mit je einem »P«-Käpselchen gedankt. Wenn Sie ein solches Exemplar aufsammeln, rückt am unteren Bildrand die Extra-Zukaufleiste um ein Feld weiter. Sie haben also die Wahl, ob Sie erhaschte Bonusspender sofort in mickrige Upgrades wie den Seitenschuß umsetzen oder auf die dicke Flammenkanone sparen. Die meisten Extras lassen sich in mehreren Stufen ausbauen. Am besten kommt man mit ein paar Homing Missiles durchs Leben, die sich selbständig auf den nächsten Gegner stürzen. Zwei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl: »Arcade« wäre mit »gnadenlos« besser bezeichnet; der zahmere »Rookie«-Level ist fairer. Haben Sie eine Stufe inklusive Endgegner komplett durchgeputzt, erlaubt das Programm gnädigerweise, die absolvierte Runde in Zukunft zu überspringen. Bei jedem neuen Programmstart geht dieser Service aber verloren, da das Speichern auf Festplatte ebenso verpönt ist wie das Rausrücken eines Paßworts.



Alles, was ein mäßiges Ballerspiel braucht: Raumschiff-Attacke und Asteroiden-Slalom

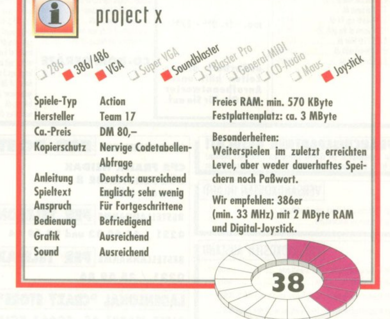
Viel Schwung beschert die Kopierschutz-Abfrage: Die zu entziffernden Code-Tabellen wurden dunkelschwarz auf hellschwarz gedruckt, damit ja kein Bösewicht zum Fotokopieren verführt wird. Der zahlende Kunde darf deshalb mal schnell zur nächsten Lichtquelle rennen, um den Zahlensalat optisch überhaupt wahrnehmen zu können. **(hl)**

heinrich lenhardt

Soeben erreichen uns neue Gerüchte über »Project Y«: Heimtückische Nachwuchs-Programmierer ohne Ahnung von Spieldesign setzen die angestaubten Relikte ihrer Amiga-Vergangenheit für MS-DOS um. Dagegen hilft nur »Project Njet«: Unbestechliche Spieletester verweigern angesichts solcher Attentate auf den guten Geschmack die Gefolgschaft.

Selbst die Game-Boy-Version des Vorbilds Gradius macht mehr Spaß als dieser lieblose Klon. Die Masche mit dem Extrawaffen einkaufenden Raumschiffpiloten ist gar nicht mal unspaßig, aber der Level-Aufbau und die Grafik lassen bei Projext X sehr zu wünschen übrig.

Notfalls läßt sich damit ein Viertelstündchen verbringen – sofern man über gute Reflexe, bessere Nerven und eine gewisse Anspruchslosigkeit verfügt. Gegen leckere CD-ROM-Kost wie Psygnosis' »Novastorm« nimmt sich der spartanische Weltraumkampf von Team 17 wie ein Sozialfall an.



project x

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Action
Hersteller	Team 17
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	Nervige Codetabellen-Abfrage
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 570 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten:
Weiterspielen im zuletzt erreichten Level, aber weder dauerhaftes Speichern noch Paßwort.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und Digital-Joystick.

38

FIGHTER WING

Am Himmel nichts Neues: Dieser Flugsimulation ist dank mieser Grafik und öder Missionen eine Bruchlandung sicher.





Trotz Super VGA ist die Optik alles andere als schön

Mit Standard-VGA wird die Grafik schneller und schlechter

Im Bereich Flugsimulationen wurde eigentlich alles an Szenarien ausgereizt. Der Kalte Krieg ist bereits ad acta gelegt, in die Zukunft geblickt haben wir auch schon und mit üblen Drogenbossen schlug man sich in diversen Spielen herum. Da wundert es kaum, daß die Missionen in »Fighter Wing« erschreckend wenig Originalität zeigen, sondern hundertmal Gespieltes erneut aufwärmen. Zusätzlich versucht man, mit langen Erklärungen Missionen glaubhaft zu machen, in denen Sie beispielsweise als russischer Pilot die Queen bei einem Besuch in Rußland vor einer Splittergruppe der IRA beschützen sollen.

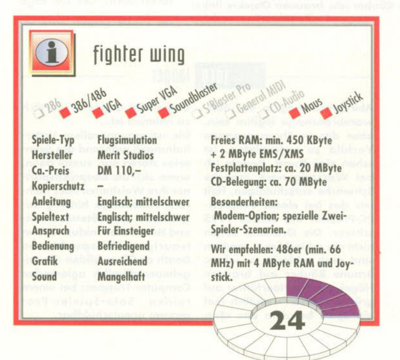
Wer sich dennoch zu einer Trainingsmission ins Cockpit schwingt, erlebt die erste (und einzige) angenehme Überraschung, denn die anfängliche Aufgabe besteht darin, vom Computer vorgegebene Manöver durchzuführen, die inklusive der benötigten Tasten genau erklärt werden. Allerdings täuscht das nicht über die miese Grafik hinweg: Mit der Standard-VGA-Auflösung sieht's wie ein bunteres Relikt aus den 80er Jahren aus, wogegen die Tall-Res- und SVGA-Bilder selbst auf einem 66-MHz-Rechner quälend langsam ruckeln, aber auch nicht hübscher aussehen.

Während des Fluges stehen die bekannten Features wie Radarschirme unterschiedlicher Reichweite, Störsender, Düppel, Autopilot, die obligatorischen Waffensysteme und sogar ein kleines Menü mit diversen Funksprüchen zur Verfügung. Auf zu große Realitätsnähe haben die Programmierer zugunsten der besseren Spielbarkeit verzichtet und so beispielsweise das Zielen auf gegnerische Flugzeuge erleichtert. Im Optionsmenü stellt man neben dem Realitätsgrad auch die Gegnerintelligenz und die gewünschte Auflösung und Detailstufe ein.

Die Missionen ähneln sich meist wie ein Ei dem anderen, denn mögen die Ziele auch noch so unterschiedlich formuliert sein: Die ewig gleiche Grafik zeigt keinen Unterschied zwischen Wüste und Tundra, gegnerischen Flugzeugen kommt man ohnehin nicht nahe genug, um Hoheitszeichen zu erkennen und der Spielwitz beschränkt sich auf das Abfeuern ferngelenkter Raketen auf entfernte Pünktchen am Horizont. Per Modem darf auch ein menschlicher Pilot in speziell designten Szenarien mitfliegen, was zumindest kurzfristig für Unterhaltung sorgt. (fs)

florian stangl

Vor ein paar Jahren wäre ich sicher gerne einmal eine Runde mit Fighter Wing geflogen – damals kannte man nichts Besseres. Doch heute wirkt das Spiel völlig überholt. Prinzipiell ist es ja erfreulich, wenn sich eine amerikanische Firma ein russisches Programmierteam anheuert, um eine Flugsimulation zu basteln; die gute Idee blieb aber mangels ausgereifter Technik auf der Rollbahn liegen. Mal ganz abgesehen von der miesen Grafik und dem dürren Spielablauf: Einen so üblen Soundtrack habe ich schon lange nicht mehr gehört. Die Geräusche schaltet man am besten auch ab und die Missionen öden bereits nach dem ersten Probeflug an. Da rettet selbst die Modem-Option nichts mehr. Liebhaber von Jet-Simulationen investieren Ihre Barschaft lieber in »U.S. Navy Fighters«.



fighter wing

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Merit Studios
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; mittelschwer
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Anspruch	Für Einsteiger
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: min. 450 KByte + 2 MByte EMS/XMS

Festplattenplatz: ca. 20 MByte

CD-Belegung: ca. 70 MByte

Besonderheiten: Modem-Option; spezielle Zwei-Spieler-Szenarien.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.

24

DEATH OR GLORY

Die Übersichtskarte glänzt durch kompakte Darstellungsweise



Na, finden Sie alle zwölf im Bild versteckten Einheiten?

...noch mehr Landkarten zum Erobern: Plaudersüchtige Fantasy-Regenten dirigieren klobige Truppen durch die Gegend.

Das mehrere Jahre alte Mega-Drive-Modul »Warsong« hatte eine für damalige Verhältnisse ungewöhnliche Besonderheit: Die Helden redeten vor und während der Schlacht miteinander (»Hilf' mir!«), was für reichlich Atmosphäre sorgte. Außerdem wurden sie allmählich stärker, lernten neue Zaubereien und konnten sich bessere Truppen leisten. Wer diesen Klassiker kennt, dem beschert »Death or Glory« ein Déjà-vu-Erlebnis: Nahezu alle Features erinnern an Warsong; nur die Handlung hat sich leicht geändert. Der Herrscher eines bedrohten Königreichs verstößt hier seinen tapferen Sohn, der auf eigene Faust gegen das unsagbar Böse vorgeht.

Erstaunliche Grafiken: Hier kämpfen widerliche Räuber (die braunen Objekte links) gegen Trolle (Blautöne, rechts).

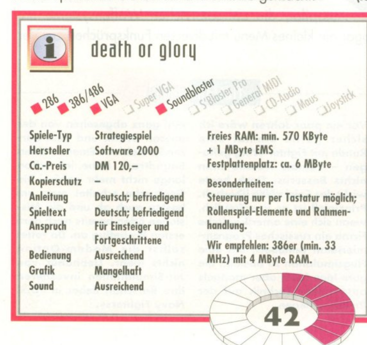
Zu den »entliehenen« Ideen gehört die Unterscheidung zwischen Helden und Soldaten. Erstere werden durch Erfahrungsgewinn und neue Waffen kontinuierlich mächtiger und unterstützen letztere per »Kommando-Radius«: Innerhalb einer gewissen Entfernung von ihrem Anführer erhalten die Soldaten Boni auf Angriffs- und Verteidigungswerte. Alle Truppen werden rundenweise gezogen, allerdings nur in die vier Himmelsrichtungen (Hexfelder – wozu?). Grenzt eine Einheit direkt an einen Gegner, kann sie ihn angreifen. Beim folgenden Kampf rennen die maximal neun Leutchen jeder Seite in mitleiderweckender Minimal-Grafik aufeinander zu. Abschalten läßt sich dieser Augenschmaus nicht, was für ständige Verzögerungen sorgt. Der zähe Spielablauf und die mangelnde »Intelligenz« des Programms lassen sich am besten an einem Beispiel zeigen: Das erste Szenario dauerte im Test etwa eine Stunde, obwohl es im Prinzip absolut simpel ist. Es fiel uns jedoch schwer, den letzten gegnerischen Anführer zu töten, weil dieser zufällig von vier befreundeten, aber nicht steuerbaren Hilfstruppen umzingelt wurde, die es nicht einsahen, ihn anzugreifen. Erst, als sich der böse Anführer mehrmals geheilt und es endlich geschafft hatte, eine der benachbarten Einheiten auszuschalten, konnte er von den ungeduldigen PC-Player-Truppen besiegt werden.

Den assoziierten Truppen eines Helden läßt sich zwar befehlen, automatisch hinterher zu laufen, nur kommt auch hier die höchst bescheidene künstliche Intelligenz zum Tragen. Die ansatzweise vorhandenen Pluspunkte (Rollenspiel-Anleihen, Rahmenhandlung und unterschiedliche Missionen) werden durch die miserable grafische Präsentation und zahlreiche spielerische Schwächen zunichte gemacht. **(la)**

jörg langer

Abkupfern mag in der Softwarebranche ja legitim sein, aber das in Ehren ergraute Vorbild zu unterbieten, ist schon eine Kunst. Konnte ich bei Warsong noch manche Schwäche entschuldigen, fällt mir das bei einem Vollpreis-PC-Produkt des Jahres 1995 schwer. Die Grafiken sehen nicht nur schlecht aus, sondern sind auch schlecht zu sehen: Braune Räuber auf braunen Hügeln, grüne Heerführer auf grünen Wiesen – endlich mal ein Spiel, bei dem das »Entdecken des Gegners« wörtlich zu nehmen ist...

Die »stimmungsvollen« Unterhaltungen während des Szenarios stören nur, zumal dann, wenn sich die Gesprächspartner ihre Weisheiten über mehrere Bildschirme hinweg zubrüllen – nervtötendes Hin- und Herscrollen inklusive. Den traurigen Höhepunkt von Death or Glory bilden die ungeheuer dämlich agierenden Computer-Truppen; bei einem reinen Solo-Spieler-Programm unentschuldbar.



death or glory

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA □ Super VGA ■ Soundblaster □ S'Blaster Pro □ General MIDI □ CD-Audio □ Maus □ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Software 2000
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Ausreichend
Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 570 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten:
Steuerung nur per Tastatur möglich; Rollenspiel-Elemente und Rahmenhandlung.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM.

42



Mike Singleton's
LORDS OF
MIDNIGHT
Der legendäre Spieldesigner Mike Singleton hat in Zusammenarbeit mit Domark das visuell beeindruckendste PC-Rollenspiel aller Zeiten entwickelt. Das Ziel der Lords of the Midnight ist die Schwarze Zitadelle von Boroth the Wolfheart, und Sie sind der Anführer, wenn Sie an der Seite zahlloser interaktiver Figuren in Echtzeit quer durch atemberaubend schöne 3D-Landschaften ziehen.
Die "Move-and-Touch"-Spielwelt erlaubt Ihnen den Zugriff auf ein interaktives Buch (einschließlich Almanach und Bestiarium), einen Reiseführer, eine In-Game-Karte, Informationen zu Helden und Schurken, einen aktualisierten Kalender, ein Tagebuch und ermöglicht Ihnen den Aufbau all Ihrer Gemeinschaften und Allianzen.
Arak the Avenger
Brillante 3D-Landschaften aus der Ich-Perspektive, die in Echtzeit dargestellt sind und mit Hilfe von Fraktalen generiert wurden.
Prince Morkin
Die Handlung findet in einer Tag-und-Nacht-Welt statt, d.h. die Sonne geht auf und unter, die Jahreszeiten kommen und gehen, der Winter bricht mit Eis und Schnee herein - all diese Dinge beeinflussen das Fortkommen Ihrer Armeen.
Durch die Einführung fortschrittlicher künstlicher Intelligenz können Sie eine Unmenge Figuren in phantastischer 3D-Animation steuern und mit ihnen kommunizieren.
Das riesige Spielfeld umfaßt Gebirge, Täler, Strände, Flußmündungen, Inseln, Ebenen und Wälder, die alle unter Verwendung sensationeller 3D-Grafiken dargestellt werden.
DOMARK
Im Vertrieb von Cosmo, Eickener Höhe 2, 41063 Mönchengladbach
Vollständig deutsche Version



ALIEN LOGIC



Ein Kampf gegen bissige Scragger: Die Mistviecher beißen sich doch tatsächlich an unserem Helden fest.

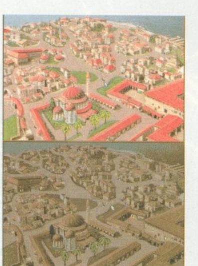
Die Logik der Aliens ist nicht immer leicht zu verstehen: SSIs erstes SVGA-only-Rollenspiel entführt uns auf einen exotischen Planeten.

Im Jahre 2123 entdeckte eine menschliche Sonde den Planten »Jorune«. Wenige Jahre später landete eine Expedition auf der neuen Welt und erklärte sie nach einiger Zeit für besiedlungswürdig. Mit den beiden vernunftbegabten Rassen des Planeten wurden Abkommen geschmiedet und bald erreichten zahlreiche Kolonisten den Planeten, denen zu ihrem Glück nur noch einige weitere Versorgungsschiffe fehlten. Diese würden jedoch niemals erscheinen, denn zwischenzeitlich hatte sich die Erde in einem großen Krieg selbst vernichtet. Die Menschen auf Jorune stellten somit den letzten Rest ihres Volkes dar und handelten entsprechend: Um fehlende Rohstoffe zu beschaffen, wurden die Abkommen mit den friedlichen »Shanthas« gebrochen; der resultierende Krieg dezimierte beide Völker beträchtlich. In den folgenden Jahrtausenden paßten sich die Menschen an die neue Umwelt an, verloren viel technisches Wissen und wurden zur bevölkerungsreichsten Rasse auf dem Planeten.



In der Webewelt sichert man sich neue Dyshas

Diese Geschichte bildet den Hintergrund zur Papier-Rollenspielserie »Skyrealms of Jorune«. SSI, die sich traditionell Rollenspiellizenzen (»AD&D«) für Computerumsetzungen sichern, haben sich auch dieses Stoffs angenommen. In »Alien Logic« spielen Sie einen »Muadra«, der nach vierjähriger Gefangenschaft von befreundeten »Thriddles« aus einem »Keeper Rod« befreit wird. Sie merken es schon an den zahlreichen unbekannten Begriffen: Ihre Aufgabe wird nicht leicht sein. Unablässig wird man mit Worten konfrontiert, die man erst erklärt bekommen muß. Ein Muadra beispielsweise stellt einen mutierten Menschen dar, der die Kräfte des »Isho« nutzen kann. In anderen Rollenspielen würde man einfach »Magier« dazu sagen, der Zaubersprüche lernen und benutzen kann. Auf Jorune heißen letztere aber »Dyshas« und müssen mittels »Webekristallen« in der »Webewelt« erhascht werden.



Ardoth bei Tag und bei Nacht – die blauen Punkte kennzeichnen interessante Stellen

Sie werden eine Weile brauchen, um sich in der fremden Welt zurechtzufinden, zumal es SSI nicht bei dem schwer durchschaubaren Szenario belassen hat: Auch die Präsentation des Spiels ist sehr eigenwillig gehalten. Sie sehen Ihre Umgebung weder in 3D-Perspektive, noch in einer typischen »Draufsicht«. Stattdessen steuert man auf der Weltkarte einen roten Punkt über Junglegebiete und Bergketten, der ab und zu auf andere Symbole trifft. Diese stehen für Lebewesen, Pflanzenvorkommen und Siedlungen, welche sich natürlich näher anschauen lassen. Bei Ortschaften wird auf eine Vogelperspektive umgeschaltet, die auf einem nicht-scrollenden Bildschirm die Stadt von oben zeigt. Ihre Spielfigur entdecken Sie anfänglich nur, weil sie von vier blauen Dreiecken eingerahmt ist – der Preis für das »kleinste Heldensprite« geht hiermit an SSI! Leider gibt es nicht allzuviele dieser schön gezeichneten Bildschirme, so wird für die Vogelperspektive »im Grünen« ständig ein und dieselbe Grafik geladen. Bei Begegnungen mit anderen Lebewesen oder beim Betreten bestimmter Häuser wird abermals umgeschaltet: Nun laufen wir als großes Sprite durch einen scrollenden Raum und sehen alles von der Seite.



im wettbewerb

Ultima 8 – Pagan	89
Al-Qadim – The Genie's Curse	74
ALIEN LOGIC	**70**
Dragon Lore	69
Menzoberranzan	64

Auch auf Pagan muß man sich in einer unbekannten Welt zurechtfinden, doch das Spielgeschehen ist eingänglicher und der »Befremdungseffekt« geringer als bei Alien Logic. Mit dem actionreichen 1001-Szenario von Al-Qadim werden nicht nur Nachwuchs-Sindbads angesprochen. Dragon Lore versucht sein Glück mit einer Kombination aus Rollenspiel und Adventure, kann damit aber nicht ganz überzeugen. Ein Rollenspiel der klassischen Art ist hingegen Menzoberranzan, das den Traditionalisten nicht mit Innovationen verschreckt.

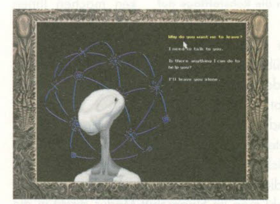
jörg langer

Warum möchte der Kerl meine »Pibber, Scragger und Beagres« kaufen? Sind das jetzt Körperteile oder »Dyshas«? Nein, getötete Tiere, mit denen man in Ardoth »Gemlinks« verdienen kann. Derartige Verständnisschwierigkeiten sind bei Alien Logic an der Tagesordnung, die Standardfrage bei Gesprächen lautet nicht ohne Grund: »Was ist eigentlich ein...?«
Gerade aufgrund des völlig fremdartigen Szenarios ist das Spiel für Forschernaturen und Standard-Dungeon-Gefrustete äußerst interessant: Zusammenhänge müssen durchschaut, Ruinen entdeckt und Verhaltensregeln beachtet werden. Erfreulich, daß SSI sich getraut hat, spielerisch Neuland zu betreten. Ungeduldige Naturen werden dabei allerdings keine sonderliche Freude haben.
Auf mich wirkt die Präsentation des Spiels zu konfus: Seitenansicht hier, Vogelperspektiven-Krümelsprite da. Schade finde ich zudem, daß sich die Sprachausgabe aufs Intro beschränkt: Bei einem derart gesprächsintensiven Programm wie Alien Logic wirkt das als Atmosphäre-Malus.

Obwohl Sie magiebegabt sind, beschränken sich Ihre anfänglichen Fähigkeiten auf zwei lebensnotwendige Kampf-Dyshas. Die meisten Kreaturen auf Jorune sind recht gefräßig, seien es nervige Beagres, die an Ihren Fersen knabbern, oder Corondons, die nur eine Ferse von Ihnen übriglassen. Zur Wehr setzen Sie sich ausschließlich durch Zaubersprüche, die in aggressiv und defensiv aufgeteilt sind. Ihre eigentliche Aufgabe ist es, den »Roten Shantha« zu finden und zu töten. Doch der Weg dorthin ist weit und voller Abschweifungen; was genau Sie wann unternehmen, bleibt Ihnen überlassen. Man erhält aber viele Hinweise und kleinere Aufgaben, so daß es an Beschäftigung nicht mangelt. Wichtige Informationen, die man in Gesprächen erhält, werden automatisch in einen Notizblock eingetragen; die Koordinaten versunkener Städte etc. braucht man sich also nicht zu merken.


Eine unterirdische Ruine kann per Schwebestein betreten werden

In dieser Welt gibt es zwar viel Fremdartiges, aber einige Sachverhalte sind doch alt bekannt: »Cle-Esthas« könnte man mit »Runensteine« übersetzen, »Limilates« sind im Prinzip Zaubertränke und »Gemlinks« als einheimische Währung



Dieser Shantha hat uns vor vier Jahren gerettet



In dieser Sicht laufen Sie außerhalb von Ortschaften umher

genauso begehrt wie in normalen Rollenspielen das Gold. Gleich darauf wird man aber wieder mit Unbekanntem konfrontiert: »Cork« genanntes Genmaterial manipuliert man per Laserschneider in wassermelonenartigen Pflanzen und züchtet so »Recos« heran. Das sind biologische Spezialwerkzeuge, die man zum Graben, Erkunden und Verarzten einsetzen kann.
Die Fortbewegung auf Jorune geht auf zwei Arten vor sich: Einmal stiefeln Sie im Kartenmodus auf den verschiedenen Schwebe-Kontinenten herum, zum anderen gibt's die Teleportation. Um letztere zu bewerkstelligen, wählt man auf einem besonderen Bildschirm das gewünschte Ziel an, und wird in Windeseile dorthin versetzt. Natürlich kennen Sie zu Beginn nur ein einziges Teleportationstor, weitere werden erst im Laufe des Spiels zugänglich. **(la)**


Der Ramian sieht vergrößert noch unangenehmer aus, als in der 2D-Sicht



alien logic

286 | ■ 386/486 | VGA | ■ Super VGA | ■ Soundblaster | ■ S'Blaster Pro | General MIDI | ■ CD-Audio | ■ Maus | Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	SSI
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; mittel
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: RAM: min. 550 KByte + 6 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 10 MByte
CD-Belegung: ca. 95 MByte

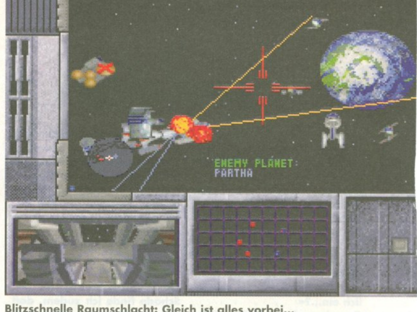
Besonderheiten: Basiert auf dem Rollenspielsystem »Skyrealms of Jorune«. Einführungsprogramm (unter Windows) enthalten.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.

70

SPACE FEDERATION

Es muß nicht immer ein 100-Seiten-Handbuch sein: Mit einer flotten Mischung aus Taktik und Action wendet sich Interplay an Science-fiction-Fans.



Blitzschnelle Raumschlacht: Gleich ist alles vorbei...

Programme wie »Warcraft« zeigen, daß Strategiespiele durchaus actionreich und auf ein breites Publikum zugeschnitten sein können. Mit »Space Federation« versucht Interplay abermals, diesen Weg zu gehen: Das typische Sterne-erobern-Szenario läuft in Echtzeit ab und läßt Sie mit Ihrem Kommandoschiff im sanft scrollenden Weltraum umherfliegen.

Die Auswahlmöglichkeiten zu Beginn sorgen für Freude: Viele vorgefertigte Szenarios, sieben Rassen und ein Split-Screen-Modus für den Kampf gegen menschliche Widersacher lassen viel Abwechslung vermuten. Die ersten paar Missionen sind als Einführung gedacht; wenn es hier überhaupt Gegner gibt, dann sind sie zahlenmäßig unterlegen. Nach dem Start einer Partie erhält man eine Erklärung, was zu tun ist (z.B. Gegner vollständig besiegen, bestimmte Planeten einnehmen), und schon geht es los.

Auf der ständig eingeblendeten Mini-Sternenkarte sind mehrere Planeten verteilt. Erdähnliche Welten eignen sich natürlich am besten zum Besiedeln, aber auch ungastliche Masseklumpen lassen sich mit der Zeit lebensfreundlich gestalten. Vier Faktoren entscheiden über den Wert eines Planeten: Mineralvorkommen, Nahrungsvorräte, Bevölkerungszahl und die daraus resultierende Wirtschaftskraft. Die wichtigsten Aktionen auf einer Welt sind der Bau von zehn unterschiedlichen Schiffen, das Errichten neuer Gebäude (insgesamt 6 verschiedene Typen stehen zur Wahl) sowie das Verschicken von Mineralien, Nahrung und Kolonisten. Zu Beginn hat man meist nur einen Planeten. Um weitere zu bekommen, besetzt man diese per Truppentransporter und päppelt sie dann langsam hoch.



Die Schiffe werden durch Vorgabe von Wegen gesteuert

Eine extrem eigenwillige Idee macht dem Space-Federation-Spieler allerdings schwer zu schaffen: Um einem Schiff oder Planeten Befehle zu geben, muß man erst »andocken«. Sie haben richtig gelesen: Man wird tatsächlich genötigt, von Planet zu Planet zu fliegen, um dort ein Schiff zu produzieren oder ein Gebäude zu errichten.

Für das Herumfliegen stehen zwei Modi zur Auswahl: Per Flaggschiff, das nur geringe Treibstoffmengen hat (die sich innerhalb einer halben Minute aufbrauchen, auch wenn man gar nicht mehr beschleunigt), oder per Fadenkreuz. Letzteres ist schneller und besser steuerbar (mit dem Raumschiff saust man oftmals am Zielplaneten vorbei), doch können Sie nicht in Kämpfe eingreifen. Zu letzteren kommt es häufig, da Sie in aller Regel nicht allein im All sind. Gemeine Widersacher mit je nach Rasse unterschiedlichen Taktiken machen Ihnen das Leben schwer.



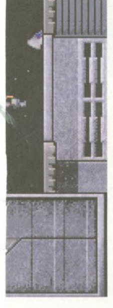
Statistiken zeigen die Rohstofflage auf den Planeten

Die Palette des Kriegswerkzeugs reicht vom stationären Kampfsatelliten über Reparatur- und Scoutschiffe bis hin zum Piratenraumer, der feindliche Flotten nach und nach der eigenen einverleibt.

Aufgrund der indirekten Befehlsgabe laufen die Raum- und Planetenschlachten mehr oder weniger automatisch ab: Zwei Flotten treffen sich, es folgt ein kurzes Lasergewitter im All und schon sind die meisten Schifflein kaputt oder schwer beschädigt. Obwohl man im Flaggschiff-Modus direkt in die Kämpfe eingreifen kann, ist diese Beteiligung grundsätzlich



Im Split-Screen-Modus sieht man gleichzeitig die Aktionen beider menschlicher Spieler



von kurzer Dauer: Der Kommandoraumer hält kaum etwas aus und explodiert sowieso nach einigen Sekunden aus Treibstoffmangel. Dieser traurige Umstand wiegt jedoch nicht sonderlich schwer: Wenige Sekunden später erhalten Sie auf Ihrer Heimatwelt ein neues Flaggschiff.
Durch die ständig fortschreitende Zeit ist das Spielgeschehen sehr hektisch. Obwohl man auf neu produzierte Einheiten aufmerksam gemacht wird, geht die Übersicht in Windeseile verloren. Vor allem der Umstand, daß man nicht automatisch zu Raumschlachten schalten kann, sondern erst hinfliegen oder per Übersichtskarte nachschauen muß, läßt so manche Flotte schnell verdampfen.
Jenseits des Hauptmenüs bedienen Sie das Programm per Joystick oder Tastatur. Allerdings haben die beiden Feuerknöpfe wechselnde Funktionen: Dieselbe Taste dient einmal zum »Auswählen«, dann wieder zum »Abbrechen« – nicht gerade sehr benutzerfreundlich. Die Anleitung des Spiels ist eine Enttäuschung, da sie die meisten Schiffstypen und Planetenausbauten nicht beschreibt. Solche Feinheiten soll der verwirrte Kunde wohl selbst herausfinden. (la)

jörg langer

Die durch das unkomplizierte Spielprinzip und die Missionen geweckten Erwartungen kann Space Federation nicht erfüllen. Der Mix aus Taktik und Action funktioniert mehr schlecht als recht: Das für jeden Befehl notwendige Anfliegen von Planeten und Flotten macht das Spiel zerfahren und beschränkt die Einflußnahme bei Raumschlachten darauf, möglichst viele Schiffe hinzuschicken.
Da jeder Planet nur eine Sache gleichzeitig herstellen kann, sind selbst bei fleißigem Herumfliegen immer einige Kolonien unbeschäftigt. Außerdem verliert man bei all dem Herumgescrolle schnell den Überblick, weil auch die leidlich brauchbare Gesamtkarte nur von Planeten aus aufrufbar ist.
Wer sich an den aufgeführten Kritikpunkten nicht sonderlich stört, kann aber trotzdem mal reinschnuppern: Vor allem für zwei Spieler gleichzeitig gibt es im Science-fiction-Genre zur Zeit kaum Alternativen.



CD ROM

PANZER GENERAL

Trotz des deutschen Titels stammt die SSI-Neuerscheinung von amerikanischen Programmierern. Der Zweite Weltkrieg dient als fragwürdiges Szenario für ein anspruchsvolles Taktikspiel.

Zu den wenigen deutschen Wörtern, die direkt ins Englische übernommen wurden, gehören neben harmlosen Begriffen wie »zeitgeist« oder »kindergarden« auch die martialischen Ausdrücke »panzer« und »blitzkrieg«. Letzterer entstand zu Beginn des Zweiten Weltkriegs: Anstatt gegnerische Verteidigungslinien auf ihrer gesamten Länge anzugreifen, durchstieß man sie an einigen Punkten, fuhr weit ins Hinterland hinein und umzingelte so die zurückflutenden, weil abgeschnittenen Verteidiger.

Diese Taktik wurde erst durch den neuen Truppentyp der Panzer möglich: Waren die »tanks« des Ersten Weltkriegs eher eine Art gepanzerte Infanterie, so erwiesen sich die neuen Modelle als schnell, beweglich und mit einer gehörigen Feuerkraft ausgestattet. Die Alliierten adaptierten und neutralisierten diese Strategie im Laufe des Kriegs: Durchgestoßene Panzerverbände waren ohne begleitende Infanterie sehr verwundbar und konnten in waldreichen Gebieten oder Städten herzlich wenig ausrichten...

»Panzer General« bietet Ihnen die Möglichkeit, in 38 Szenarios den Zweiten Weltkrieg in Europa, Rußland und Nordafrika nachzuspielen. Wahlweise als General auf Seiten der Alliierten oder der Achsenmächte geben Sie die Befehle, um in wichtigen Schlachten zum Sieg Ihrer Seite beizutragen. Die unterschiedlich großen Missionsgebiete setzen sich aus Sechsecken zusammen, in denen jeweils eine Bodeneinheit und ein Flugzeug Platz haben. Gekämpft wird meist zwischen benachbarten Einheiten, einige Truppentypen wie z.B. Artillerie können aber auch weiter entfernte Gegner beschießen. Neben diversem Terrain sind auf den Karten Straßen, Flüsse, Flugplätze und Ortschaften zu sehen. Straßen erleichtern die Bewegung motorisierter Truppen beträchtlich, Flüsse verlangsamen das Fortkommen und bieten bei Überquerungsversuchen beste Gelegenheit für Gegenangriffe. Auf Flugplätzen werden neue Flieger aufgestellt und betankt, Städte dienen als Nachschubbasen, Verteidigungsbollwerke und natürlich auch als Missionsziele.

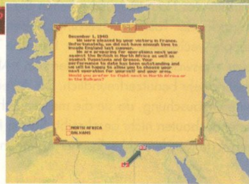
Zu Beginn eines Szenarios schaut man sich zunächst die



Im Winter fallen Luftangriffe schwer, doch dafür sind die Flüsse zugefroren und damit leichter zu überqueren



Der Verteidigungsgürtel der eingegrabenen Infanterie wird durch die Artillerie wesentlich verstärkt



An manchen Stellen darf man entscheiden, welcher Schauplatz als nächstes in Angriff genommen wird

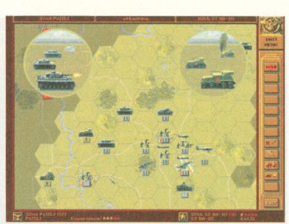


im wettbewerb

Von der Bedienung und den taktischen Details her ist SSIs Panzer General dem deutschen Battle Isle 2 überlegen. Dafür ist der Konkurrent von Blue Byte etwas zugänglicher und bietet mehr »Drumherum« wie eine detaillierte Rahmenhandlung. Das leicht angestaubte History Line, ebenfalls von Blue Byte, befaßt sich mit dem Ersten Weltkrieg und wurde aufgrund seines Alters um fünf Punkte abgewertet. Das zähe Strategiespiel D-Day beschäftigt sich mit der Westfront von 1944 an, während Sie bei der Simulation Armored Fist selber im Panzer herumtuckern.

Battle Isle 2	83
PANZER GENERAL	**81**
History Line 1914-1918	73
Armored Fist	65
D-Day	59




Die Kampfanimationen sind makaber, zeitraubend und bieten keinerlei Informationen

Übersichtskarte mit den grün markierten Zielstädten an. Ist die Option »Sichtweite« aktiviert, sehen Sie vom Gegner allerdings nur das, was im Aufklärungsbereich Ihrer Einheiten liegt. Wer zu schnell und ohne Erkundungstrupps vorstößt, findet sich häufig in einem äußerst unangenehmen Hinterhalt wieder. Das schon aus »Battle Isle« bekannte Blockieren funktioniert auch bei Panzer General: Man kann sich zwar neben eine feindliche Einheit bewegen, aber danach nicht weiter an ihr vorbeiziehen.

Die mehr als 400 verschiedenen Truppentypen sind in 18 Klassen eingeteilt: Infanterie, Panzer, Panzerabwehr, Flak, und was das kriegerische Arsenal sonst noch hergibt. Drei verschiedene Klassen von Flugzeugen und Schiffstypen dienen zur Unterstützung der Bodentruppen. Artillerie, Flak und Jägereinheiten schützen benachbarte Truppen, indem sie Angreifer vor dem Kampf automatisch beschießen. Jede Einheit verfügt über rund 20 Werte wie »Angriffstärke gegen Infanterie« oder »Verteidigung gegen Luftangriffe«. Durch Einberechnung von Terrain und Befestigungsstufen entstehen realistische Zusammenhänge: Panzer mögen zwar die Könige der Ebenen sein, aber gegen Luftangriffe sind sie machtlos. Artillerie richtet auf Distanz großen Schaden an, doch im Nahkampf wird sie selbst von angeschlagener Infanterie empfindlich getroffen. Äußerst wichtig sind die Treibstoff- und Munitionsvorräte, die sich ständig verringern, aber nur langsam wieder aufgefüllt werden. Wem mitten in der Wüste das Benzin ausgeht, muß ziemlich lange »I'm walking« pfeifen, bevor er zur nächsten Tankstelle kommt...

Obwohl die Truppentypen sehr detailliert umgesetzt wurden, hat man es mit dem Realismus nicht übertrieben: Sie werden nicht auf bestimmte Divisionen treffen oder die »6. Armee« steuern – alles ist abstrakt gehalten. Dazu gehört auch die Angabe der zahlenmäßigen Stärke einer Einheit in Punkten von 1 bis 15. Sehr gut gelöst wurden die Ausbildungsstufen: Bei Kämpfen sammeln Ihre Einheiten Erfahrung, was durch das langsame Ausfüllen von fünf Sternen angezeigt wird. Null ausgefüllte Sterne kennzeichnen Rekruten, fünf Sterne Elitetruppen. Die erfahrenen Einheiten reagieren schneller, machen mehr Schaden und erleiden weniger Verluste. Um angeschlagene Truppen wieder aufzufrischen, stehen zwei Möglichkeiten zur Verfügung: Normale Verstärkungen drücken die Gesamterfahrung einer Einheit prozentual nach unten, während sie bei den viermal so teuren Eliteverstärkungen gleich bleibt.

Ist eine eigene Einheit aktiviert und steht der Mauszeiger über einer feindlichen in Kampfreichweite, werden die wahrscheinlichen Verluste für beide Kontrahenten dargestellt. Außerdem verfügt das Programm über eine nützliche Undo-Funktion: Solange durch das Bewegen einer eigenen Einheit keine bislang unsichtbaren Gegner entdeckt werden,

florian stangl

Strategiespiele schrecken mich häufig mit einem Funktions- und Menü-Overkill ab, der mir den Spaß am Tüfteln verleidet. Panzer General ist erfreulich zugänglich in der Bedienung, dennoch nicht für absolute Einsteiger geeignet. Selbst ein Profi hat einiges zu knabbern.

Neben der benutzerfreundlichen Gestaltung ist der Kampagnen-Modus einfach pfundig: Man schleppt seine Lieblingseinheit durch harte Kämpfe, sie gewinnt an Stärke und Erfahrung – wie die Helden in Rollenspielen.

Wer sich an dem makabren Szenario nicht stört, bekommt auch langfristig viel Spannung geboten.

jörg langer

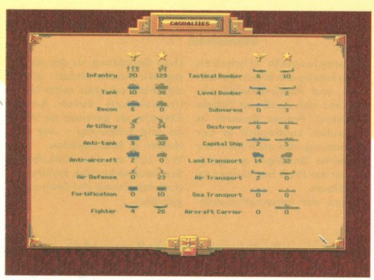
Erst war ich etwas skeptisch der Thematik wegen, doch dann haben mich komfortable Bedienung und taktische Tiefe von Panzer General schnell überzeugt. Das Programm geht zwar nicht auf die historischen Aspekte des deutschen Angriffskrieges ein, verherrlicht aber anderseits auch keine der beiden Seiten. Anleitung und Missionsbeschreibungen kommen ohne Feindbilder aus, die Einheiten werden abstrakt in Form von Stärkepunkten dargestellt.

Spielerisch gibt es viele Finessen zu genießen, ohne daß man sich in einem Regelwirrwarr verzetteln würde. Es bringt nichts, mit schmissigem Halali seine Panzer nach vorn zu jagen, da man ohne kombinierte Kräfte schnell auf der Strecke bleibt. Der härteste der drei Computer-Schwierigkeitsgrade fordert auch geübte Cracks; die späteren Schlachten sowie die Kampagnen sind nur mit einer ausgefeilten Strategie und präzisen Zügen zu lösen.

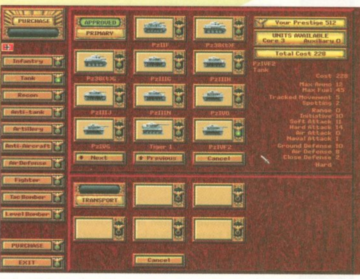
Einziger Wermutstropfen ist der mißratene Zwei-Spieler-Modus – die Programmierer haben von Nullmodem und Netzwerk wohl noch nicht viel gehört.


Während sich die alliierte Flotte nähert, führen unsere Panzer heftige Kämpfe, um von der Küste wegzukommen





Die Statistik gibt Auskunft über die Verluste im Szenario bzw. der ganzen Kampagne



Beim Einheitenkauf hat man bald die Qual der Wahl. Dort die gewünschte Einheit anklicken – fertig.

läßt sich der Zug zurücknehmen. So kann man etwa zu Testzwecken nacheinander mehrere Panzer neben einen Gegner ziehen, um sich schließlich für den besten zu entscheiden. Auch sonst ist die Bedienung vorbildlich: Das ganze Spiel findet im Prinzip auf der flüssig scrollenden Karte statt, nur zum Einheitenkauf muß man in einen anderen Bildschirm schalten.

Die verwendete Währung heißt nicht »Öl« oder »Geld«, sondern »Prestige«. Schließlich sind Sie nur ein kleiner General, der nicht über die Truppenzuweisungen seines Oberkommandos entscheiden kann. Also müssen Sie Ihren Einfluß geltend machen, um Verstärkungen oder völlig neue Truppen zu erhalten. Prestige sammelt man nicht nur durch gewonnene Schlachten, sondern auch durch erfolgreiche Kämpfe einzelner Einheiten sowie die Einnahme von Flugplätzen und Städten. Doch aufgepaßt: Durch das Vernichten Ihrer Truppen wächst das Prestige des Gegners, so daß er sich ebenfalls neue Kräfte »kaufen« kann. Bei der Auswahl neuer Truppen muß man oft Kompromisse schließen: Die neuesten (und besten) Einheiten sind oftmals um ein Vielfaches teurer als die älteren. Wer deswegen irgendwann mal einen extrem erfahrenen Panzertrupp hat, der jedoch in besseren Schuhkartons durch die Gegend rollt, wählt »Upgrade«. Damit wirft die Einheit ihre alte Ausrüstung weg und erhält – zum vollen Prestigepreis – modernere. Vorteil dabei ist, daß die gesammelte Erfahrung erhalten bleibt.

Obwohl man die 38 Szenarios einzeln anwählen kann, ist es interessanter, eine der fünf Kampagnen zu spielen – was allerdings nur von deutscher Seite aus geht.

Besonderer Gag: Man übernimmt seine Kerntruppen in die jeweils nächste Schlacht, so daß sie immer stärker werden. Wenn Sie Ihre Ziele außergewöhnlich schnell erreichen, können Sie damit den Kriegsverlauf beeinflussen und z.B. England wider die historische Realität bezwingen, oder gar Washington erobern (dem Historiker stehen die Haare zu Berge). An mehreren Punkten jeder Kampagne wählen Sie zudem zwischen zwei Kriegsschauplätzen.

Die CD-ROM-Version bietet einigen Schnickschnack wie englische Sprachausgabe (absichtlich mit deutschem Akzent), unkommentierte Filmschnipsel von herumrollenden Panzern sowie Kampfanimationen. Letztere zeigen die beiden Kontrahenten beim Schußwechsel, bringen aber inhaltlich nichts und kosten nur Zeit. Der Zwei-Spieler-Modus ist nur zu gebrauchen, wenn beide Personen gleichzeitig am Computer sitzen und alle Einheiten auf »sichtbar« geschaltet sind: Es gibt keine Kampfberichte. **(la)**

Die Übersichtskarte ist für die strategische Planung nützlich



Zu jedem der 38 Szenarios zeigt die CD-Version einen kurzen, unkommentierten Filmschnipsel



panzer general

286 | 386/486 | VGA | Super VGA | Soundblaster | S'Blaster Pro | General MIDI | CD-Audio | Maus | Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	SSI
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Sehr gut
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 410 KByte + 2,7 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 3 MByte
CD-Belegung: ca. 210 MByte

Besonderheiten: Ausgefeilter Kampagnenmodus, 400 Truppentypen. Diskettenversion in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.

81



Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

JAGUAR

MEGA DRIVE

SNES

3DO

Bitte nur Händler-anfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Gartenweg 4
D-94133 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

---

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

	PC	CD-ROM
1942 - The Pacific Air War /dt	91,95	*94,95
Aces of the Deep /dt	**84,95**	**84,95**
Aces of the Pacific & Mission Disk. /dt	79,95	—,—
Aces over Europe /dt	69,95	—,—
Alone in the Dark 3 /dt	V.mö.	V.mö.
Anstoss + World Cup Edition /dt	79,95	79,95
Armored Fist /dt	94,95	94,95
Battle Bugs /dt	**69,95**	**85,95**
Battle Isle & Data Disk. /dt	73,95	—,—
Battle Isle 2 /dt	**79,95**	**85,95**
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	**—,—**	**49,95**
Beneath a Steel Sky /dt	64,95	79,95
Blackhawk /dt	85,95	—,—
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**74,95**	**—,—**
Burning Steel 2 /dt	94,95	89,95
Cannon Fodder 2 /dt	**62,95**	**—,—**
Civilization + R. Tycoon Deluxe /dt	—,—	63,95
Colonization /dt	**89,95**	**89,95**
Comanche /dt	74,95	74,95
Creature Shock /dt	**—,—**	**94,95**
Cyberwar /dt	—,—	99,95
Das Schwarze Auge /dt	79,95	67,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	**76,95**	**77,95**
Dawn Patrol /dt	89,95	89,95
Day of the Tentacle /dt	94,95	99,95
Death or Glory /dt	84,95	—,—
Der Clou! /dt	79,95	79,95
Der Clou! - Profi Diskette /dt	44,95	44,95
Descent /dt	V.mö.	V.mö.
Die Höhlenwelt-Saga /dt	**—,—**	**89,95**
Die Siedler /dt	79,95	—,—
Discworld /dt	76,95	89,95
Doppelpass /dt	79,95	79,95
Dragon Lore /dt	**—,—**	**64,95**
Earthsiege /dt	**V.mö.**	**89,95**
Ecstatica /dt	76,95	89,95
Eye of the Beholder 1-3 /dt	—,—	96,95
F-14 Fleet Defender Plus /dt	94,95	94,95
Falcon Gold /dt	—,—	94,95
FIFA International Soccer /dt	**64,95**	**69,95**
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	—,—
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	63,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	52,95	69,95
Indy Car Racing /dt	**54,95**	**—,—**
Indy Car Racing Paint Kit	29,95	—,—
Indy Car Racing Track Pack /dt	29,95	—,—
Inferno /dt	**V.mö.**	**99,95**
International Tennis Open /dt	—,—	79,95
KA-50 Hokum /dt	V.mö.	V.mö.
King`s Quest Edition 1-6 /dt	—,—	87,95
King`s Quest 7 /dt	**—,—**	**99,95**
Legend of Kyrandia 3 /dt	**—,—**	**79,95**
Lemmings 3 /dt	61,95	66,95
Little Big Adventure /dt	**—,—**	**89,95**
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	69,95	—,—
Mad News /dt	79,95	—,—
Mad News - Extrablatt Data Disk. /dt	29,95	—,—
Magic Carpet /dt	**—,—**	**89,95**
Master of Magic /dt	**89,95**	**89,95**
Myst /dt	—,—	89,95
NASCAR Racing /dt	**74,95**	**84,95**
NHL Hockey ´95 /dt	**—,—**	**79,95**
Noctropolis /dt	—,—	94,95
Novastorm /dt	—,—	82,95
Oldtimer /dt	—,—	79,95
Panzer General	74,95	74,95
PGA Tour Golf 486 /dt	**—,—**	**94,95**
Pinball Dreams de Luxe /dt	—,—	77,95
Pinball Fantasies /dt	59,95	—,—
Pizza Connection /dt	81,95	—,—
Power Drive /dt	59,95	59,95
Privateer & Strike Commander /dt	**—,—**	**89,95**
ranTrainer /dt	89,95	94,95
Rebel Assault /dt	—,—	87,95
Retribution /dt	69,95	69,95
Rise of the Robots /dt	**77,95**	**86,95**
Sam & Max /dt	94,95	99,95

	PC	CD-ROM
Sensible Soccer International /dt	34,95	39,95
Sim City 2000 /dt	89,95	89,95
Sim Classics /dt	71,95	—,—
Simon the Sorcerer /dt	92,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.	V.mö.
Space Federation /dt	**—,—**	**71,95**
Space Quest Edition 1-5 /dt	—,—	87,95
Star Trek Technical Manual	—,—	96,95
System Shock /dt	**79,95**	**87,95**
Tie Fighter / kompl. dt	99,95	—,—
Theme Park /dt	**79,95**	**81,95**
Transport Tycoon /dt	**89,95**	**89,95**
Ultimate Body Blows /dt	54,95	54,95
Under a killing moon /dt	**—,—**	**99,95**
U.S. Navy Fighters /dt	**—,—**	**89,95**
Voyeur /dt	—,—	89,95
Warcraft /dt	**—,—**	**85,95**
Wing Commander 1 + 2 /dt	—,—	66,95
Wing Commander Armada /dt	69,95	79,95
Wing Commander 3 /dt	**—,—**	**99,95**
World Cup Golf /dt	—,—	76,95
X-Wing Compilation /dt	**74,95**	**74,95**

MEGA - HITS

Bundesl. Manager Hattrick /dt	*75,-- PC*
King`s Quest 7 /dt	*99,-- CD*
Legend of Kyrandia 3 /dt	*79,-- CD*
Little Big Adventure /dt	*89,-- CD*
Magic Carpet /dt	*89,-- CD*
Master of Magic /dt	*89,-- PC + CD*
NASCAR Racing /dt	*75,-- PC / 85,-- CD*
Under a killing moon /dt	*99,-- CD*
Wing Commander 3 /dt	*99,-- CD*

ZUBEHÖR

2-Player Joystick-Kabel analog	*19,95*
Gravis analog Joystick PC	*57,95*
Gravis analog Joystick Pro PC	*69,95*
Gravis Game Pad PC	*44,95*
Gravis Game Port PC	*49,95*
Sound Blaster Pro Value Edition /dt	*169,00*
Sound Blaster 16 Value Edition /dt	*219,00*
Sound Blaster 16 Multi CD /dt	*289,00*
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	*359,00*
Screenbeat Aktiv-Boxen	*34,95*

Sonder-Angebote:

	Disk.	CD
A-Train + Construction Set /dt	42,95	—,—
Dune 2	27,95	—,—
F-15 Strike Eagle 3 /dt	34,95	34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95	34,95
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95
Gunship 2000 /dt	34,95	34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
King's Quest 1-4 /dt	je 25,95	—,—
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	23,95
Leisure Suit Larry 2 o. 3 /dt	je 25,95	—,—
M1 Tank Platoon /dt	26,95	23,95
Pirates! /dt	24,95	23,95
Pirates! Gold /dt	34,95	34,95
Police Quest 1 /dt	29,95	23,95
Police Quest 2 o. 3 /dt	je 29,95	—,—
Railroad Tycoon	29,95	29,95
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt	je 36,95	36,95
Silent Service 2	29,95	29,95
Space Quest 1 /dt	29,95	23,95
Space Quest 2 o. 3 /dt	je 29,95	—,—
Street Fighter 2 /dt	25,95	—,—
Ultima Underworld	34,95	—,—
Ultima 6	25,95	—,—
Ultima 7 /dt	35,95	—,—
Wing Commander	25,95	—,—

So könnt Ihr gleich bestellen:
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt   Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt



HAMMER OF THE GODS

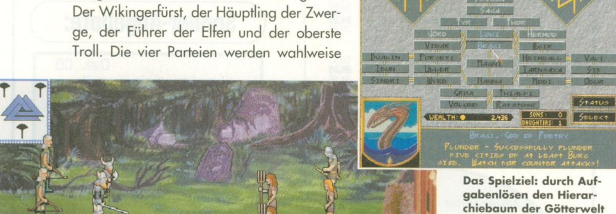
Römisches Weltreich? Langweilig! Britisches Empire? Schon gesehen! Dann gehen wir halt mal als Wikinger auf Kaperfahrten und Plündertouren.



Die Landkarte zeigt im »Civilization«-Stil Siedlungen, Flotten und Armeen

In Historienstreifen und Hägar-Comics trifft man auf die Wikinger – aber daß diese rauhen Gesellen jahrhundertelang Nordeuropa beherrscht haben, ist nicht allzu bekannt. Nach dem Verfall des Römischen Reichs entstand in Europa ein Machtvakuum, das von den aus vielen Stämmen bestehenden Wikingern etwa ab 700 n.Chr. ausgenutzt wurde. Die durch ihre Drachenboote sehr schnellen und mobilen Nordmänner zogen aber nicht ausschließlich als grausame Brandschatzer durch die Länder. Vielerorts versuchten sie auch, sich dauerhaft niederzulassen, z.B. an der Ostküste Englands und in der Normandie.

In »Hammer Of The Gods« geht es um die Wikingerexpansion, angesiedelt in einem Mischmasch aus der Sagenwelt Midgard und dem historischen Europa. Eigentliche Spielaufgabe ist es, zum menschlichen Diener Odins aufzusteigen, dem »Hammer der Götter«. Das schafft aber nur, wer fleißig Aufgaben von niederen Göttern übernimmt und löst. Kein Wunder also, daß gleich vier hoffnungsvolle Kandidaten ins Rennen gehen: Der Wikingerfürst, der Häuptling der Zwerge, der Führer der Elfen und der oberste Troll. Die vier Parteien werden wahlweise



Unsere Elfen- und Wikingerhelden im mutigen Kampf gegen einfache Bauern und Bogenschützen

vom Computer oder menschlichen Gegnern übernommen. Bei letzterer Variante kann man entweder an einem Computer spielen, sich per Modem bzw. Netzwerk verkoppeln oder sich die Züge in Form einer Briefpartie zusenden.

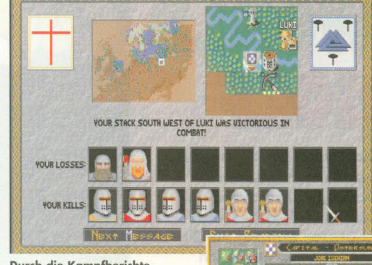
Diplomatie ist ein wichtiger Faktor im Spiel, da man nur dann »ehrenhaft« angreifen darf, wenn dem Gegner vorher der Krieg erklärt wurde. Gleichzeitig wird der Handel lukrativer, je besser die Beziehungen zum Partner sind. Neben Angeboten der Art »Ich gebe Dir 500 Gold, wenn Du den bösen X angreifst« läßt es sich vortrefflich drohen oder ein Ultimatum aussprechen. Zu Beginn besteht allerdings noch kein großer Grund zum Zwist: Man weiß nicht, wo genau die anderen drei Herrscher stecken, da nur die grundlegenden Umrisse der Landflächen und die ungefähre Position der Ansiedlungen bekannt sind. Letztere sind anfangs neutral und werden teilweise von Palisaden und Mauern geschützt. Das eigene Heer rekrutiert sich je nach gespieltem Volk aus etwas anderen Einheiten, bei den Menschen z.B. aus Schwertkämpfern, Bogenschützen, Berserkern und Helden.

Das Spielziel: durch Aufgabenlösen den Hierarchiebaum der Götterwelt emporklettern.

Bewegt werden die Truppen in »Stacks« zu maximal acht Leuten, wobei die Gruppe zusätzlich noch ein Schiff mitführen kann. Ob letzteres bei Landgängen zurückgelassen oder geschultert wird, kann ebenso bestimmt werden wie die gewünschte Route (schnell, mittelschnell, sicher) bei See-

jörg langer

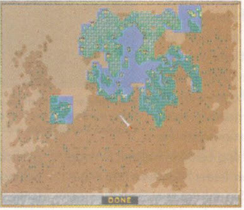
Gelobt sei die Abwechslung: Wikingerreiche durften bislang nur selten als Grundlage für ein Computer-Strategiespiel herhalten. Gut so, denn das mittelalterliche England kenne ich mittlerweile schon auswendig.
Die magischen Waffen, die verschiedenen Rassen und die Götterwelt sind bei New Worlds Neuling gelungen: Gehe ich jetzt auf meinen Gegner los, oder stelle ich stattdessen den auftraggebenden Gott zufrieden? Meist macht man dann beides, denn im Laufe des Spiels sammeln sich doch zahlreiche Ortschaften und genügend Armeen an.
Mir gefällt Hammer Of The Gods vor allem aufgrund seiner einfachen Bedienung und des überschaubaren Spielablaufs. Dadurch ist es ein ideales Eroberungsspiel der Abteilung »leicht zugänglich« mit Option auf eine nette Multi-Player-Gaudi. Kopplungs-Möglichkeiten für zwei PCs sind serienmäßig enthalten, aber ein Rechner tut's auch.



Durch die Kampfberichte läßt sich Hammer of the Gods auch mit mehreren Leuten an einem Computer spielen

Die Ortschaftenübersicht zeigt hier unsere Hauptstadt

bewegungen. Wenn Sie Ihre Armeen nicht Schritt für Schritt durch die Gegend marschieren lassen wollen, geben Sie einfach einen Zielpunkt vor.
Beim Angriff auf andere Stacks oder auf Siedlungen wird in einen einfachen Taktikmodus umgeschaltet. Hier stehen sich die mutigen Krieger beider Seiten gegenüber und bewegen sich abwechselnd aufeinander zu. Dabei gibt es einige Details: Ausfälle der Verteidiger, Nah- und Fernkampf sowie freiwilliges Schleifen der Mauern. Wenn Sie die Schlacht um eine Siedlung gewinnen, haben Sie die Wahl zwischen plündern, brandschatzen und niederbrennen. Je nach gewählter Vorgehensweise geht mehr oder weniger viel Zeit dabei verloren, werden mehr Leute umgebracht und größere Schätze erobert. Wer das Dorf besetzen will, wählt »unterwerfen«. Regelmäßige Steuereinkünfte sind nämlich keinesfalls zu verachten: Das Beschenken anderer Herrscher, aber auch der Kauf von Booten und das Rekrutieren neuer Truppen gehen ziemlich ins Geld. Am teuersten aber ist das »Bauen«: Per Mausklick verbinden Sie die eigenen Ansiedlungen mit Straßen und errichten drei Festungsarten, die dann mit ihrer Garnison von sich aus Feinde angreifen.
Das Interessanteste an Hammer of the Gods sind die Götter-Quests: Mal sollen Sie für die Unsterblichen drei Städte erobern, dann wieder einen bestimmten Monsterunterschlupf ausräuchern. Sobald eine Aufgabe erfüllt ist, dürfen Sie sich aus einer Art Götterbaum die nächste zugängliche aussuchen und außerdem eine Belohnung einsacken: Krieger, magische Gegenstände, Helden oder auch mal einen Magier. Letzterer unterstützt dann Ihre Truppen durch nette Zaubersprüche à la »Sturm erschaffen« oder »Meuchelmord«. Neben der vorgegebenen Karte stehen zufällig generierte Szenarien zur Verfügung. Die Computergegner bieten drei Schwierigkeitsstufen, von denen die härteste auch Profis Probleme bereitet. **(la)**



Auf der Übersichtskarte ist das gesamte Spielgebiet zu sehen.



im wettbewerb

Colonization	88
Warcraft	83
HAMMER OF THE GODS	**75**
Lords of the Realm	73
Vikings	49

Das Herumsiedeln bei Sid Meier's Colonization befindet sich spielerisch und inhaltlich eine Stufe über dem Wikingertreiben von Hammer Of The Gods, das aber für mehrere Spieler ideal ist. Zwei Personen können sich auch beim dynamischen Echtzeit-Gekloppe des Fantasy-Strategiespiels Warcraft vergnügen; Strategen auf der Suche nach historischen Szenarios werden beim gemächlicheren Lords of the Realm fündig. Das veraltete Vikings kann weder durch Technik noch Inhalt so recht überzeugen und wurde deshalb um 10 Punkte abgewertet.



hammer of the gods

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	New World Computing
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Gut
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 450 KByte + 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 10 MByte
CD-Belegung: ca. 60 MByte

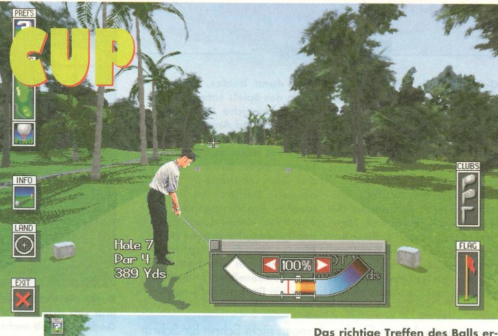
Besonderheiten: Nullmodem- und Netzwerk-Modus. Auf Wunsch abgespeckte VGA-Darstellung.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.

75

WORLD CUP GOLF

Ein echter Golfer spielt auch bei Regen und Schnee – und zwar auf seinem PC. U.S. Golds neuester Beitrag zu diesem Thema muß sich allerdings mit starken Konkurrenten messen.



Das richtige Treffen des Balls erfordert zwei präzise Mausklicks



Der Spieler hat sich in der hinteren linken Ecke versteckt, da für diese Ballage keine bessere Perspektive vorhanden ist.

Mit sperrigen Eisenstangen wird Wochenende für Wochenende auf kleine, weiße Bälle eingedroschen. So fest und hart wie möglich ist die Devise und selbst liebliche Zeitgenossen werden zu reißenden Golf-Bestien, wenn es darum geht, das mühsam erspielte Handicap zu verteidigen. Erheblich sanftmütiger geht es da auf dem heimischen Familien-PC zu, wenn Sie Ihrer Schlag-Leidenschaft mit »World Cup Golf« zu Leibe rücken. Hier leidet höchstens Ihre Maus oder der Hausfrieden, wenn Sie mit lautem Gestöhne pixelgroße Farbkleckse in virtuelle Löcher klicken.
U.S. Golds neue Sportsimulation entführt den ambitionierten Spieler in den »Hyatt Dorado Beach Golf Club« in Puerto Rico, wo er das dort stattfindende Weltmeisterschaftsturnier nachspielen kann. Grüngesunde Palmen und frischgemähtes Gras verlangen 2 CDs an Lebensraum, so daß mitten im Spiel munter gewechselt werden muß. Das Programm baut keine »live« berechneten 3D-Grafiken wie z.B. Links 386 Pro auf, sondern lädt ein vorgefertigtes Bild von CD, in das dann die Spielfigur eingeblendet wird. Wenn Sie Glück haben, sehen Sie Ihren Golfer in voller Größe. Bei ungünstiger Lage des Balles kann es aber schon mal vorkommen, daß der Spieler hinter einem Baum verschwindet oder so weit entfernt ist, daß er nur noch in Winzgröße erscheint.
Geschlagen wird mit einem Energiebalken-System, bei dem der dort markierte »Sweet Spot« (der optimale Punkt am Schlägerkopf) möglichst genau angeklickt werden sollte. Dadurch, daß der Ball nach dem Schlag sofort aus der Sicht verschwindet, wird »Par«-exzellentes Golf zumindest erschwert. Leider existiert keine Replay-Funktion, so daß man sich auch nicht nachträglich über die Flugbahn informieren kann.
Es gibt eine Driving Range zum Üben, einen Trainings- und einen Turniermodus. Bei letzterem treten Sie im World Cup-Matchplay gegen andere Teams an. Die Paarungen können aus Computergegnern oder menschlichen Kontrahenten bestehen. Gestandene Golfprofis erfreuen sich außerdem an weiteren Turniermodi wie Vierball-Stableford oder Greensome-Medaille. Der Spielstand läßt sich mitten im Wettkampf speichern. **(mk)**



Sorry, aber das ist nun wirklich kein Meisterwerk. Selbst die üppigen Bahamas-Palmen können die spielerischen Mängel nicht überschatten. Golfen nach der Manier »Huch, wo ist der Ball/der Spieler/das Loch?« macht selbst dem enthusiastischsten Fairway-Fanatiker keinen Spaß. Das Grafik-Prinzip des Darstellens »fester« Bitmaps (im Gegensatz zum Bild-Neuaufbau) geht also nicht auf, da man erhebliche Ladezeiten von CD erdulden muß und die Übersichtlichkeit stark leidet. Trotz zweier CD-ROMs bekommt man nur einen einzigen Kurs und selbst dieser ist aus genannten Gründen kaum präzise zu bespielen. Sportfreunden sei zu »Links 386« oder »PGA 486« geraten. Nur regelrechte Golfsimulations-Sammler, die alles haben müssen, können zu World Cup Golf greifen.



world cup golf

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

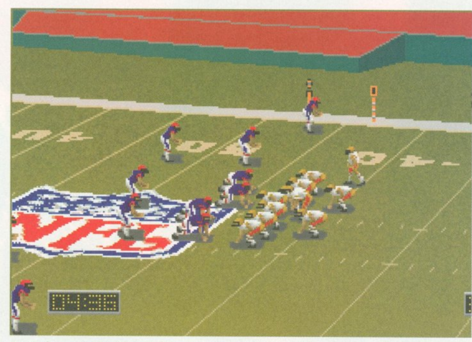
Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	U.S. Gold
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 550 KByte + 3 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 1100 MByte (2 CDs)
Besonderheiten: VESA-Treiber erforderlich. Turnier-Spielstände können gespeichert werden.
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.

45

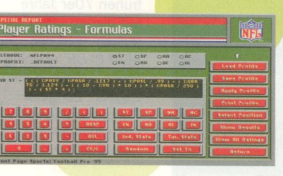
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL PRO '95

Superbowl-Fieber in den USA und auf Ihrem Monitor: Sierra geht mit der 95er-Version bereits in die dritte Saison seines Football-Spektakels.


Betrachten Sie das Geschehen aus einer beliebigen Kameraperspektive

Rechtzeitig zum Superbowl kommt mit »Football Pro '95« noch einmal knallharte NFL-Action in Ihr CD-ROM-Laufwerk. So können Sie in guter alter Front-Page-Sports-Manier hüfttief durch Statistiken und Optionsmenüs waten, um bei der Hatz ums Lederei tatkräftig mitzumischen. Dank NFL-Lizenz stehen Ihnen alle 28 Mannschaften der American Football Liga zur zünftigen Rasenschlacht zur Verfügung – mit den Originalspielern und den offiziellen Teamlogos, versteht sich. Neben solchen Nettigkeiten wie verschiedenen Stadien in Vektorgrafik und detaillierter Darstellung des Spielfeldes, machen digitalisierte Spielgeräusche und das lautstarke Grölen der Fans von den Rängen die Atmosphäre perfekt. Die Steuerung wurde haargenau vom Vorgänger übernommen. Mittels Tastatur oder Joystick bewegen Sie Ihre putzigen Pixelmännchen über den Rasen oder überlassen je nach Schwierigkeitsgrad dem Computer den Großteil der wilden Keilerei. Bei der CD-ROM-Version stehen Ihnen dabei 10.000 (ungelogen!) verschiedene Spielzüge zur Verfügung, die sich im individuell zusammengebastelten Playbook mit allerlei farbigem Popanz und unaussprechlichen Bezeichnungen wie z.B. »IFPSLI« oder »DW3WPSMI« präsentieren. Während der Laie angesichts der unzähligen Fachbegriffe und Spieloptionen rasch zum dumpf starrenden Zombie mutiert, finden Kenner der Materie in Football Pro '95 ihr Eldorado. Unzählige Statistiken und verbesserte Spieler-, Spielzug- und Liga-Editoren versüßen das Leben.





Mit mancher Funktion können nur Football-Experten etwas anfangen

Obwohl sich am eigentlichen Spielverlauf (von der frei editierbaren Kameraposition einmal abgesehen) rein gar nichts verändert hat, bietet Football Pro '95 einige kleine Verbesserungen. Logischerweise wurden die aktuellen Regeländerungen der NFL in das Programm aufgenommen, was allerdings nur den Insidern auffallen wird. Zudem können Sie sich nun vor jeder Saison in den sogenannten »Draft« stürzen, bei dem Sie mit den anderen (Computer-)Trainern um die besten Spieler der Liga feilschen. Außerdem gibt man im Trainingscamp seinen Buben noch den letzten Schliff und entwirft für jedes Team ein eigenes Coaching-Profil entwerfen, das sich dann auf Angriffs- und Verteidigungsstrategie

thomas drechsel

Spielzugeditor, Playbooks, Coaching-Profil, Rating-System – alles schön und gut, aber wo geht's denn hier bitte zum Spielfeld? Hinter all den Optionsmenüs, Editoren und Statistiken mag man schon kaum mehr ein spaßiges Spielchen vermuten. Aber weit gefehlt – hat man sich nicht von der Informationsflut abschrecken lassen, bietet Football Pro '95 doch noch deftige Football-Action.
Zum Glück kann man sich in der Einarbeitungsphase vom Computer unterstützen lassen und die integrierte Hilfefunktion dürfte auch dazu beitragen, daß Sie nicht den Überblick verlieren. Starker Tobak aber allemal, so daß Football Pro '95 wirklich nur den Profis zu empfehlen ist, die bereits alle Quarterbacks der NFL beim Vornamen nennen können. Einsteiger scheitern schon daran, daß die Anleitung Regel-Grundkenntnisse von American Football voraussetzt.
Besitzer des Vorgängers seien gewarnt: Die 95er-Version mag Sie zwar hier und da mit kleinen Verbesserung überraschen, aber eine Rechtfertigung für einen Neukauf kann das wohl kaum sein.



Tausende von taktischen Spielzügen stehen zur Wahl

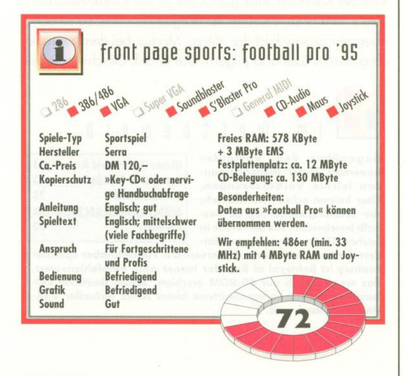
Alles hört auf den Schiri; Widerspruch zwecklos

auswirkt. Hartgesottene erarbeiten mittels elektronischem Rechenschieber mystische Formeln, um sich ihr eigenes Bewertungssystem für die Spieler zu erstellen (»QB ST = I:PASL + RND (5) / T:SACK« – noch Fragen?).

Aber mal ehrlich, müssen sich die Programmierer wirklich erst solchen Schnickschnack ausdenken, um sich gegen die Konkurrenz zu behaupten? Da hätte man sich eher die Ausmerzung mancher Ärgerlichkeit aus den Vorgängerprogrammen gewünscht. Aber noch immer verbannt einen das Programm frech zurück zum DOS, falls man es sich herausnimmt, während eines Ligaspiels zu speichern. Die grafischen Qualitäten haben sich seit der letzten Version leider nicht verbessert, so daß noch immer die selben knuffigen Zwerge über den Rasen spurten.

Die CD im Schacht verhindert die lästige Handbuchabfrage zu Beginn des Spiels. Zudem erschallen vom Silberscheibchen einige schmissige Audio-Tracks, während man sich rhythmisch zuckend durch die Menüvielfalt wühlt.

(Thomas Drechsel/hl)



front page sports: football pro '95

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ■ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	**Sportspiel**
Hersteller	**Serra**
Ca.-Preis	**DM 120,–**
Kopierschutz	**»Key-CD« oder nervige Handbuchabfrage**
Anleitung	**Englisch; gut**
Spieltext	**Englisch; mittelschwer (viele Fachbegriffe)**
Anspruch	**Für Fortgeschrittene und Profis**
Bedienung	**Befriedigend**
Grafik	**Befriedigend**
Sound	**Gut**

Freies RAM: 578 KByte + 3 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 12 MByte
CD-Belegung: ca. 130 MByte

Besonderheiten:
Daten aus »Football Pro« können übernommen werden.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.

72



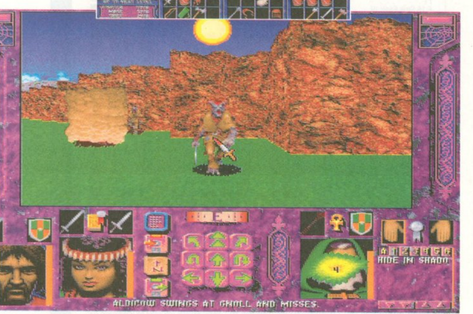
MENZOBERRANZAN

Kommt ein Typ in den Softwareladen und sagt: »Ich hätte gerne dieses neue AD&D-Rollenspiel Benzoderlangsam... äh, Mensakarenztag... nein, Montoberrchristo...«.

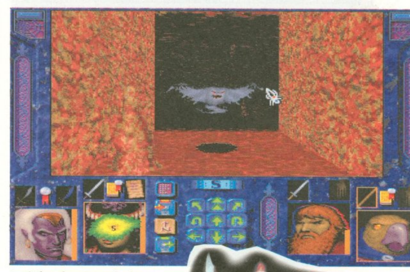
Das kommt davon, wenn man seine Stromrechnung nicht bezahlt: Die Drow-Elfen hocken in ihrem Schummerreich mit dem kuscheligen Namen »Underdark« fest und planen böse Streiche. In Fantasy-Rollenspielen darf zwecks besserer Schwarzweiß-Malerei kein(e) Oberschuft(in) fehlen; also ist's die Spinnen-Königin (Pfui!), deren schlechter Einfluß die Elfschaft vom Pfad der Tugend abbringt. Vor dem Dämmerschoppen im heimischen Höhlenreich überfallen die Lümmel schnell mal eine Karawane oder ein Dorf. Mit der Beute macht man sich dann in der unterirdischen Metropole »Menzoberranzan« einen schönen Abend.

Nun sollte man vielleicht nicht gerade die Siedlung überfallen, in der ausgewachsene Fantasy-Helden eben einen kleinen Umtrunk veranstalten. Das beschauliche Bechern wird von Alarmmeldungen abrupt unterbrochen. Unser rechtschaffenes Duo hilft beim Feuerlöschen und erkundigt sich dann beim Anführer der Stadtwache nach den Missetätern. In einem Anfall von Zivilcourage beschließt man, gemeinsam den Elfbanditen zu folgen. Was als kleine Spritztour im Namen des Gesetzes gedacht war, mutiert zur Odyssee im mit Fallen und Monstermassen gespickten Höhlenlabyrinth von Underdark.

Das Inventar ist rasch mit Ausrüstungsgegenständen gefüllt



Kampf mit roher Kraft und Magie: Links wurde ein Monster mit der beliebten »Stinking Cloud« eingedeckt



Je tiefer der Tunnel, desto grottiger die Monster

»Menzoberranzan«, das Programm mit dem kurzen, einprägsamen Namen, ist der Nachfolger zum letztjährigen Vampir-Rollenspiel »Ravenloft«. Bei der Story geht das Entwicklerteam Dreamforge ganz neue Wege; Charaktere aus Ravenloft können nicht übernommen werden. Grafiksystem und Bedienung kommen uns aber ausgesprochen bekannt vor. Sie starten mit lediglich zwei Charakteren in das Abenteuer, deren Rasse und Klasse Sie bestimmen. Zwei weitere Plätze in Ihrer Gruppe werden später durch freundliche Personen aufgefüllt, auf die man im Laufe der Erkundungen trifft. Sind alle vier Slots ausgebucht und ein verlockender Charakter bietet sich an, können Sie im Austausch einen anderen Weggefährten rauswerfen – vor »hire and fire« ist man auch in Underdark nicht sicher.

Wie bei Ravenloft wird die Grafik in der Exotik-Auflösung 320 x 240 in stufenlosem 3D dargestellt. Nicht so elegant, aber sehr praktisch ist der »Step«-Modus, bei dem Sie ruckartig durchs Szenario pilgern. Die Grafik-Geschwindigkeit



im wettbewerb

Ultima Underworld II	94
Betrayal at Krondor	83
Sternenschweif	75
MENZOBERRANZAN	**64**
Ravenloft	62

Gegenüber dem Vorläufer Ravenloft bietet Menzoberranzan leichte Verbesserungen, aber keinen echten Durchbruch; der Wertungsaufschlag ist deshalb bescheiden. Als Lehrstück in Sachen 3D-Fantasy gilt unverändert der Klassiker Ultima Underworld II. Für Liebhaber epischer Fantasy ist Betrayal at Krondor immer noch empfehlenswert, das erst kürzlich auf CD-ROM erschien. Solide deutsche Rollenspiel-Kost für Fortgeschrittene bietet Attics aktueller DSA-Titel Sternenschweif.

heinrich lenhardt

Irgendwie tritt SSI mit seinen Rollenspielen auf der Stelle; Origin hat schon vor zwei Jahren bessere Unterwelt-Fantasy fabriziert. Doch Neuerscheinungen waren in diesem Genre zuletzt so dünn gesät, daß selbst ein leidlich überdurchschnittlicher Titel wie Menzoberranzan begierig begutachtet wird.
Ein paar Krankheiten des Vorgängers Ravenloft haben die Programmierer behandelt: Die Kämpfe sind fairer und die Grafik wirkt weniger klotzig, reißt aber immer noch keine Bäume aus.
Menzoberranzan spielt sich ganz solide, ohne daß ein Euphorie-Kick aufkommen will. Das Monsterhauen, Gegenstände raffen und Party-Mitglieder austauschen ist durchaus unterhaltsam, aber fast schon zu routiniert gestrickt. Die Dialoge sind ein wenig zu hölzern, die Kämpfe recht anspruchslos; die Erforschung des umfangreichen Spielgebiets muß als Motivationspfeiler herhalten. Wer Ravenloft mochte, kann angesichts von Menzoberranzan durchaus Sympathien entwickeln. Keine essentielle Anschaffung, aber für Fans des Genres erträglich.

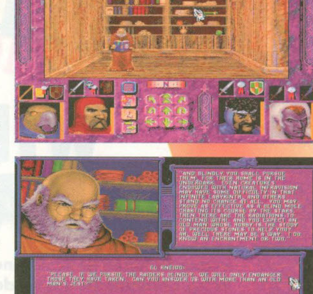
wurde ebenso optimiert wie die Qualität der Darstellung von Personen und Monstern. Geht man z.B. nahe an einen Wiesenwicht heran, wirkt dessen Darstellung nicht mehr gar so pixelig-grob. Das untere Drittel des Bildschirms wird für die Darstellung der Portraits sowie der Waffen unserer vier Helden genutzt. Ein Mausklick aufs Bildchen ruft detaillierte Inventar-Screens auf, zeigt Statistiken und Erfahrungspunkte. Klicken Sie hingegen auf ein Waffen- oder Magiesymbol, wird zugeschlagen bzw. das Repertoire an verfügbaren Zaubersprüchen aufgelistet.

Durch das Hinzukommen von speziellen Icons zum schnellen Speichern und Laden eines Spielstands ohne große Menü-Umwege bedient sich das Programm recht flott.

Die Story ist in bester AD&D-Tradition in Häppchen aufgeteilt. Viele kleine Missionen gestalten den Verlauf übersichtlich, bei Dialogen mit anderen Personen wird die Stimmung etwas aufpoliert. Bei der CD-ROM-Version bekommen Sie die Antworten auch als englische Sprachausgabe zu hören. Das bescheidene Artikulationsvermögen einiger Sprecher legt allerdings den Verdacht nahe, daß mal schnell ein paar Dreamforge-Mitarbeiter bis runter zum Hausmeister ihre Sätzlein runterleiern. Als weitere CD-Dreingabe illustrieren mittelmäßige Animationen wichtige Ereignisse. Ein CD-Bonus, der zum Malus mutiert, ist die Aufbereitung der Charaktergenerierung. Das Festlegen von Heldenberuf und Werteauswürfeln artet wegen langwierigem Grafik-Schnickschnack zur abendfüllenden Aufgabe aus.

Die Automapping-Karten dürfen zusätzlich beschriftet werden

Erst nach dem Konsum des entsprechenden Zaubertranks beherrschen wir die Fähigkeit »Jump«, ohne die es an dieser Stelle kein Fortkommen gibt



Es gibt nicht nur böse Monster: Ein spezielles Icon verrät, daß man mit diesem Herrn gemütlich plaudern kann.

Wie schon bei Ravenloft gibt es wieder ein dickes Magiesystem und vorzügliches Automapping. Bei den Karten werden automatisch Türen, Monster oder Gegenstände eingezeichnet; zusätzlich dürfen Sie munter drauflos beschriften und das gute Stück ausdrucken. Das Kampfsystem setzt erneut auf Action. Wenn sich ein Monster mit unseren Helden partout anlegen will, klicken Sie auf das Icon einer Waffe, um sie einzusetzen. Noch einfacher: Den Cursor auf das Monster richten und wild drauflos klicken. Alle Helden in Ihrer Gruppe hauen dann automatisch zu. **(hl)**



menzoberranzan

286 · 386/486 · VGA · Super VGA · Soundblaster · S'Blaster Pro · General MIDI · CD-Audio · Maus · Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	SSI
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 570 KByte + 2,6 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 10 – 30 MByte
CD-Belegung: ca. 340 MByte

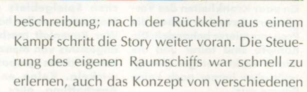
Besonderheiten: Auch auf Diskette erhältlich. Ausführliche Automapping-Karten, die sich ausdrucken lassen.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

64

Hall of Fame

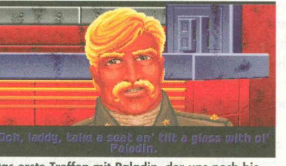
WING COMMANDER



Heiße Kämpfe mit Pixelgegnern: Gleich haben wir den Pelzball geröstet!

In diesen Tagen ist der brandneue 3. Teil der Wing Commander-Reihe das beherrschende Spielethema. Wie war das eigentlich damals, als Origin seine Saga startete – und für Aufruhr sorgte, weil die 3D-Grafik erst auf einem 386-SX-Rechner (!) richtig auf Touren kam?

Vor rund vier Jahren ließ der frischgebackene Origin-Mitarbeiter Chris Roberts Science-fiction-Träume wahr werden: Von einem riesigen Träger-Raumschiff starteten kleine, wendige Kampfjäger zu gewagten Einsätzen. Angesiedelt war das Ganze vor dem Hintergrund eines großen, jahrzehntealten Krieges zwischen den Menschen und den sogenannten Kilrathis – mutigen, kämpferischen Katzenwesen. Der flotte 3D-Weltraumkampf nannte sich »Wing Commander« und sorgte einst für Geschrei: Viele 286-Besitzer waren erbost, weil die aufwendige Grafik erst auf 386ern so richtig auf Touren kam. Seitdem hat Origin sein »Hardware-Fresser«-Image weg und hat schon so manche »Nötigung« zum Kauf schnellerer PCs auf dem Gewissen.



Das erste Treffen mit Paladin, der uns noch bis Wing Commander 3 begleiten wird

Waren beim Weltraum-Übervater »Elite« die Kämpfe zwar allgegenwärtig, aber kaum einmal durch eine Mission gewürzt, wartete Wing Commander mit einer dichten Handlung auf: Vor jeder Mission gab es eine detaillierte Einsatzbeschreibung; nach der Rückkehr aus einem Kampf schritt die Story weiter voran. Die Steuerung des eigenen Raumschiffs war schnell zu erlernen, auch das Konzept von verschiedenen Schutzschilden, Lasern und Raketen ließ sich zügig aneignen: einfach aufs Ziel aufschalten und beharken.

Grafisch war das Programm für damalige Verhältnisse eine Augenweide: Anders als das schon erwähnte Elite bestanden sämtliche Objekte nicht aus berechneten Polygonen, sondern aus gezeichneter Pixelgrafik. Daß sich dadurch vor allem größere Schiffe beim Näherkommen in grob-häßliche Körnerflächen auflösten, störte den eifrigen Weltraumkämpfer nicht sonderlich: Bei einer derart »sagenhaft schnellen 3D-Grafik« mochte man auf solche Details kaum achten. Apropos Geschwindigkeit: Auf einem ungebremsten 486er der Neuzeit ist das Programm zu schnell – daß eine Software-Tempobremse nötig sein könnte, konnte man sich seinerzeit bei Origin nicht vorzustellen.

Missionen laufen bei Wing Commander etwa wie folgt ab: Der hoffnungsvolle Nachwuchspilot (also Sie) erhält einen »Flügelmann« zugeteilt, mit dem zusammen er bestimmte Navigationspunkte absucht. Dort treffen wir dann auf Asteroiden, befreundete Schiffe mit Schutzbedürfnis und natürlich massenweise Kilrathis. Letztere haben je nach Schiffstyp verschiedene Flugtaktiken, die sich erlernen und ausnutzen lassen (»Die Dralthis drehen bei Beschuß nach links ab«). Um seine Verachtung loszuwerden, kann man während des Flugs beleidigende Funksprüche (»Die, fur ball!«) zum Gegner schicken.

Das Highlight der Missionen von Wing Commander aber war ihre Baumstruktur: Je nachdem, wie erfolgreich Sie Ihre Einsätze bewältigten, wandte sich der Krieg zum Guten – oder eben nicht. Außerdem erhielten Sie nur dann bessere Schiffe und verantwortungsvollere Aufgaben, wenn Sie brav die Missionen erfüllten. Das Programm war so erfolgreich, daß es zwei Zusatzdisketten mit weiteren Aufträgen gab (»Secret Missions«). Mittlerweile haben sich diverse Ableger (Wing 2 und 3, Armada, Academy) sowie eine Super-Nintendo-Umsetzung dazugesellt. Übrigens können Sie den Weltraumklassiker als Teil der »Wing Deluxe«-CD für etwa 100 Mark immer noch im Handel bekommen. **(la)**



WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- **...Wing Commander-Schöpfer Chris Roberts 1987 als freier Mitarbeiter seinen Einstand bei Origin gab? Und zwar mit dem Action-Rollenspiel »Times of Lore« für den C 64.**
- **...die innovative Baumstruktur der Missionen bewußt aufgegeben wurde? Laut Origin-Untersuchungen hatten die meisten Spieler die Angewohnheit, nach verlorenen Einsätzen wieder den alten Spielstand zu laden – und sahen damit nie alle Handlungsäste.**
- **...es die jüngste und schönste Version des ersten Wing Commander-Programms für die CD-Spielkonsole 3DO gibt?**



Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.






TITEL	Heinrich Lenhardt	Boris Schneider	Jörg Langer	Florian Stangl
Aladdin	★★★	★★★	★★★	★★★
Alien Logic	★★	★★★	★★★	★★
Battledrome	★	★★	★★	★★
Baulöwe, Der	★	★	★	★
Cannon Fodder 2	★★★	★★★	★★★	★★★
Commander Blood	★	★★	★	★
Crystal Caliburn	★★	★★★	★	★★
Cyberia	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
Cyclones	★★★	★★★	★★★	★★★★
Death or Glory	★	★	★	★
Dragon Lore	★★★	★★★	★★★	★★
Fighter Wing	★	★	★	★
Front Page Football '95	★★★	★	★	★★★
Hammer of the Gods	★★★	★★	★★★★	★★★
Hell	★★	★★	★	★★★
Höhlenwelt, Die	★★	★★★	★★	★★
King's Quest 7	★★★★	★★★	★★	★★
Knights of Xentar	★★★	★★★	★★	★★
König der Löwen, Der	★★★	★★★	★★★	★★★★
Menzoberranzan	★★★	★★	★★	★★
Panzer General	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★
Power Drive	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
Project X	★★	★	★	★
Retribution	★★	★★	★★	★★
Space Federation	★★	★★	★★★	★
System Shock Enhanced CD	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Ultimate Body Blows	★★	★★	★	★
Virtuoso	★	★	★	★
Voyeur	★★	★★	★★	★★
Whacky Wheels	★★★	★★★	★★★★	★★★★
Wing Commander 3	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
Wings Of Glory	★★★	★★★	★★★	★★
World Cup Golf	★★	★	★	★

FALSCH GERECHNET

Hardware-Pfusch oder unwesentliche Lappalie? Die Gemüter laufen heiß, wenn es um den Rechenfehler im Pentium geht. Und auf der Software-Seite setzt die Unsitte ein, für wichtige Updates Geld zu verlangen.

PCs werden immer komplizierter, Spiele immer komplexer. Ständige Fortschritte im Hard- und Softwarebereich machen es Entwicklern schwer, wirklich lauffähige Versionen ihrer Programme auf den Markt zu werfen. PC Player berichtet in seiner festen Rubrik »Bug Report« über die akuten Fehler, deren Lösungen und Methoden, wie Sie Ihre Spiele fehlerfrei bekommen. Wenn Sie Tips oder Anregungen zum Bug Report haben oder selber Opfer eines Bugs sind, schreiben Sie an DMV Verlag, PC Player, Bug-Report, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing. E-Mails erreichen uns unter 71333.2206@compuserve.com.

Pentium – unbrauchbar durch FDIV?

Am meisten Aufsehen erregte in den letzten Wochen kein Software- sondern ein handfester Prozessor-Bug. Nahezu alle bis heute produzierten Pentiums haben einen Fehler im eingebauten Mathematik-Coprozessor. Bei bestimmten Divisionen verhaspelt sich der Rechner um nahezu 0,00001. Das klingt nicht besonders schlimm, läßt sich mit bestimmten Zahlenpaaren aber aufbauschen. Wer 4195835 durch 3145727 teilt und dann wieder mit der gleichen Zahl multipliziert, erwartet, daß sich die beiden Rechnungen aufheben. Auf dem Pentium hingegen wird die Zahl dadurch um 256 kleiner, als sie sein sollte. Nachprüfen können Sie das mit jeder Tabellenkalkulation, die den Fließkommaprozessor verwendet – oder mit dem Windows-Taschenrechner. Daran, daß innerhalb von zwei Jahren praktisch niemand den Fehler bemerkt hat, können Sie sehen, daß er wirklich nur in sehr seltenen Fällen vorkommt und normalerweise die Arbeit mit dem Pentium nicht beeinflußt. Bekannt gemacht wurde der Fehler von einem Mathematiker, der sich wunderte, daß sein Programm zur Primzahlen-Theorie auf einem 486er andere Ergebnisse auswarf als auf einem Pentium. Inzwischen steht dieser Mathematiker als Chip-Prüfer bei Intel unter Vertrag.

Fast so schlimm wie ein Problem mit dem Warp-Kern: Für das Star-Trek-Manual-CD-ROM müssen Sie den Update kaufen.



Falcon 3.0 ist das einzige Spiel, das vom Rechenfehler des Pentium beeinflußt werden könnte – doch auch hier ist kein sichtbarer Effekt feststellbar

Wenn Sie Ihren PC nur zum Spielen und zum Berechnen Ihres Haushaltsbudgets einsetzen, ist die Wahrscheinlichkeit gering, daß Sie den Fehler jemals feststellen werden. Intel ist zwar der Ansicht, daß dieses Problem auch im normalen Büroeinsatz nur »einmal alle 27.000 Jahre« auftauchen würde; dem widersprechen jedoch viele andere Computer-Experten. »Falcon 3.0« ist das einzige zur Zeit lieferbare Spiel, das von dem Bug betroffen ist. Es bietet ein besonderes Flugmodell, bei dem der Fließkommaprozessor genutzt wird. Die Abweichungen wirken sich aber auf die Flugbahn überhaupt nicht aus, da intern mit einer viel kleineren Auflösung gerechnet wird, als daß sich der Fehler bemerkbar machen würde. Wir können heute also zumindest für Nur-Spieler Entwarnung geben.

Sollten sie aber Zahlenberechnungen vornehmen (und seien es nur Hausaufgaben im Leistungskurs Mathematik), möchten Sie vielleicht sicherheitshalber bei Intel um einen Austausch des Prozessors bitten. Zu Redaktionsschluß war die Austausch-Politik nur vage definiert: Wenn Ihre Anwendungen vom Bug beeinflußt werden, erhalten Sie angeblich einen neuen Pentium. Allerdings entscheidet zur Zeit Intel, ob Sie zu den glücklichen »Gewinnern« gehören. Das hat auch einen handfesten Grund: Intel hat gar nicht so viele Pentiums, um auch nur zehn Prozent der im Markt befindlichen (immerhin sechs Millionen) zügig umzutauschen.

Fehlerfrei nur gegen Cash

Die goldene Zitrone der Kundenbetreuung geht an »Paramount Interactive« und deren »Star Trek Interactive Technical Manual«. Das CD-ROM verwendet eine Beta-Version (1.9) von Apple Quicktime, einem Gegenstück von Video

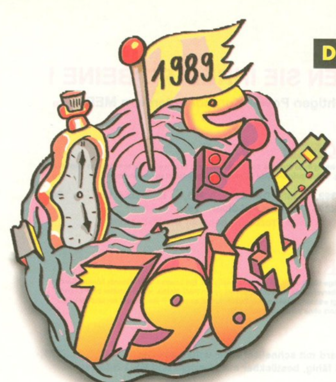
für Windows. Dieses Quicktime hat nicht nur nachweislich Bugs, in der Anleitung wird sogar dringend empfohlen, möglichst bald auf Quicktime 2.0 upzugraden, damit das Programm schneller läuft.
Der Haken an der Geschichte: Den Upgrade gibt es nicht umsonst! Satte 10 Dollar oder 15 Mark will man Ihnen abknöpfen, damit Ihr Rundgang durch die Enterprise endlich richtig funktioniert. Commander Data hat bei seinen Software-Updates nie solche Schwierigkeiten gehabt...

Bug Quest 7

Frühe Käufer von Kings Quest 7, die sich die ersten USA-Importe besorgt haben, sollten sich schleunigst nach einem Upgrade umsehen. Die ersten Versionen waren so instabil, das Sierra ohne zu murren sofort auf die neuere Version »1.5.1« updated. Welche Version Sie besitzen, können Sie einfach selber feststellen: Tippen Sie »TYPE VERSION.« wenn Sie sich im Hauptdirectory der CD befinden. Steht dort eine kleinere Zahl als »1.5«, sollten Sie sich die Installation gleich schenken. Sierra hat den Titel in Europa erst ausgeliefert, als die 1.5.1-Version fertig war; wenn Sie also beispielsweise eine deutsche Anleitung oder eine europäische Verpackung besitzen, haben Sie in jedem Fall die korrigierte Version.
Aber auch die neuere Fassung ist nicht ganz ohne. Da sie neue 32-Bit-Treiber von Microsoft verwendet, gibt es auf einigen ungewöhnlichen Windows-Installationen auch dicke Totalabstürze. Wir konnten innerhalb von Minuten zwei Problemfälle lokalisieren: Wenn ein Novell-VLM-Netzwerktreiber installiert wurde, geht gar nichts; ähnlich erging es uns mit dem 3DO-Blaster, dessen Treiber in der CONFIG.SYS die Kings Quest 7-CD zum sofortigen Absturz brachte. Sollten Sie ähnliche Probleme haben, hier unsere Tips: Bootdiskette verwenden und Windows gegebenenfalls mit dem Parameter »WIN /N« starten, der das Laden von Netzwerktreibern verhindert.

Titanen des Weltalls – endlich gepatcht

Blue Byte hat inzwischen den Update-Patch für die Battle-Isle-2-Data-Diskette »Erben des Titans« an alle registrierten Kunden verschickt; der Vollständigkeit halber befindet sich der Patch auch auf der CD-ROM dieser Ausgabe von PC Player plus.
Weitere Updates gibt es zu »Comanche« – die neueste Version unterstützt endlich General-MIDI-Sound und hat eine »Geschwindigkeitsbegrenzung«, denn auf einem schnellen Pentium 90 wurde der Hubschraubersimulator doch ein wenig zu flott. Für die amerikanische Version von »Colonization« gibt es mittlerweile den versprochenen Patch, an dem für die deutsche Version wurde zu Redaktionsschluß aber noch gearbeitet. Diese und weitere weniger wichtige Patches finden Sie ebenfalls auf unserer CD-ROM oder sind bei den jeweiligen Herstellern anforderbar. (bs)



Die Geschichte des Computerspiels (3)

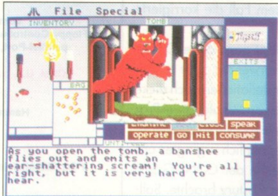
DER SCHRITT ZU 16 BIT 1985–1989

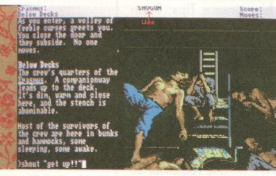
Der Atari ST fordert den Commodore 64 heraus – doch der wahre Thronfolger wird der Amiga sein. Gegen Ende der 80er Jahre genießt die Spieleindustrie den Rückenwind des rasanten technischen Fortschritts.

WAS BISHER GESCHAH:
Die Spielkonsole ist tot, lang lebe der Heimcomputer. Mitte der 80er Jahre waren Hobby-Programmierer und aufstrebende Jungunternehmen mit vielversprechenden Disketten-Entwicklungen beschäftigt. Während sich die USA auf den C 64 und bald auch auf die ersten CGA-PCs konzentrierten, kämpften europäische Spiele-Freaks mit dem Format- und Kompatibilitäts-Chaos der Rechnern von Commodore, Atari, BBC, Amstrad und Sinclair.
Ein japanisches Unternehmen experimentierte mit der Lösung in Form einer zweiten Spielkonsolen-Generation. Als im Westen die 16-Bit-Rechner die augepowerten 8-Bitter ablösen, erscheint in Japan das Nintendo Entertainment System.

Seit dem Konsolen-Fiasko von 1984 scheuten die amerikanischen Spieleentwickler jegliche Form von Bildschirm-Action und verlegten ihre Aktivitäten auf Grafik-Adventures, Rollenspiele und 3D-Simulationen. Als Plattform für diese Spielegattungen begann sich neben den Bestellern C 64 und Atari 800 der MS-DOS-Standard zu etablieren. Den Anfang wagte Roberta Williams, die Ihr Grafikadventure »Kings Quest« 1984 speziell für eine neue Generation von erschwinglichen IBM-Personal-Computern schrieb. Während C 64 und Atari 800 Custom-Chips für Grafik, Sprite-Manipulation und Sound besaßen und damit für Actionspiele besonders geeignet waren, konnte der PC nur rechnen. Von den monochromen und weitgehend tonlosen Tagen an wurde die Grafik- und Soundfähigkeiten des PCs (bzw. der entsprechenden »Boards«) jedoch kontinuierlich verbessert. Mit ihnen wuchs die Qualität der Abenteuer-, Rollen- und Strategiespiele von Microprose, Spectrum Holobyte, SSI oder Electronic Arts.







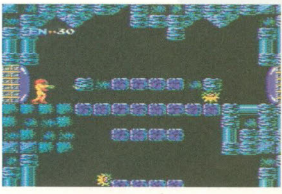
Die Blühtezeit des Grafikadventures: Nach »Maniac Mansion« etablierte sich LucasArts mit »Zak McKracken« (oben) als feste Größe auf dem Abenteuer-Markt. Selbst innovative Adventure-Experimente wie Icoms »Shadow Gate« (mitte) konnten gegen Witz und Spielbarkeit dieser Konkurrenten nichts ausrichten. Die Textadventure-Spezialisten von Infocom verschliefen den Wandel. Späte Grafik-Gehversuche wie Dave Leblings »Shogun« (unten) blieben weitgehend unbeachtet.

Die einstigen Vorzeigefirmen der amerikanischen Softwareindustrie, Synaps und Sirius, verpaßten den Umstieg auf diese Spielegattungen und waren mit ihren Action- und Geschicklichkeitsspielen bald vom Markt verschwunden. Tragisch auch das Schicksal von Epyx, die als Erfinder von »Summer Games« und »Winter Games« eisern auf der Sportschiene weiterfuhren, bis sie Ende des Jahrzehnts von allen guten Spielen verlassen wurden. Ihr Entschluß, sich maßgeblich an der Entwicklung einer neuen amerikanischen Spielkonsole (dem tragbaren Atari »Lynx«) zu beteiligen, kostet sie wichtige Programmier-Ressourcen und alle finanziellen Reserven.

Als das Lynx schließlich um 1989 auf dem Markt eintrudelte, stellte sich das Handheld als unverkäuflich heraus – mit der entsprechenden Software verdiente Epyx keinen müden Dollar. Im Format-Chaos der hektischen 80er Jahre hatte Epyx auf das falsche Pferd gesetzt. Broderbund, einem anderen Unterhaltungskünstler der frühen 80er Jahre, glückte eine ähnlich gravierende Kursänderung: Als Hersteller und Vertrieb von »Edutainment«-Software kann sich der »Choplifter«-Erfinder bis heute behaupten.

DIE LETZTEN HEIMCOMPUTER

Noch vor dem Auftauchen der dritten (und letzten) Heimcomputer-Generation schwappte aus Japan die zweite Videospielwelle in den Westen. Das traditionsreiche Unternehmen Nintendo hatte bereits 1983 sein Famicom veröffentlicht (in Deutschland NES), eine Konsole mit fantastischen Grafik- und Soundfähigkeiten. Neben Spielautomaten sowie Titeln für NEC-PCs und MSX-Heimcomputern entstanden in Japan ab Mitte der 80er wieder Videospiele – hauptsächlich Action- und Geschicklichkeitstitel, die sich zuvor in der Spielhalle bewährt hatten. Die wichtigsten Automatenhersteller (Konami, SNK, Taito, Namco und Capcom) unterstützten das NES, das sich innerhalb weniger Mona-





Mit hervorragenden Exklusiv-Spielen (links: »Metroid« von 1986) und Automaten-Umsetzungen (Konamis »Gradius« von 1987) katapultierte sich das Nintendo Entertainment System an die Spitze des wiederbelebten Konsolenmarktes. Das System erschien 1985 in den USA und kam 1987 nach Deutschland.

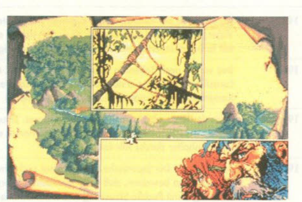
te zum Bestseller entwickelte. Da japanische Automaten-Programmierer zu dieser Zeit äußerst kreativ waren und ihre Meisterwerke (»Galaga«, »Kung Fu Master«, »Ms Pac-Man« oder »Track & Field«) ohne spielerische Verluste auf das NES übertrugen, ließ die Konsole ihren Konkurrenten (u.a. dem Master-System-Vorgänger Sega SG 1000) keine Chance. Nach über 3 Millionen abgesetzten Einheiten betrat Nintendo den amerikanischen Markt, bis zur Wende des Jahrzehnts stand in jedem dritten Haushalt ein NES. Amerikanische Firmen waren am Videospiel-Business plötzlich wieder interessiert, doch da der letzte Modul-Schock lediglich 5 Jahre zurücklag, nur zu einem zögerndem Engagement bereit.

Eine kleine englische Firma erwies sich als weitsichtiger: Der Computerspiele-Entwickler Rare produzierte bis Mitte der 80er Jahre ausschließlich Chart-Breaker unter dem alten Namen Ultimate, war dann jedoch urplötzlich vom europäischen Markt verschwunden. Nach Kontakten zu Nintendo-Lizenehmern hatte Rare als erste europäische Firma jegliches Heimcomputer-Engagement eingestellt und sich dem noch weit entfernten Millionen-Markt von Nintendo zugewandt. Zehn Jahre und ein »Donkey Kong«-Revival später gehören die Code-Cracks von Rare zu den wenigen Normalsterblichen mit einem Ultra 64-Entwicklungssystem – der Lizenz zum Geldverdienen.

Durch den wachsenden Heimmarkt geriet die einst blühende Automatenbranche ins Hintertreffen. Ab Mitte der 80er Jahre tat sich kaum mehr etwas Weltbewegendes in den Arcades von Chicago, Tokyo oder Brighton. Statt auf neue Spielideen setzten die Hersteller auf überlegene Hardware, bald auch auf die hydraulischen Gehäuse und Pilotenkanzel ihrer Maschinen. Kurzfristig waren Laser-Disk-Spiele in aller Munde. Da Zeichentrick-Abenteuer wie »Dragon's Lair« und Weltraum-Ballereien wie »Astron Belt« dem Spieler aber nur wenig Einfluß auf das Geschehen gestatteten, schwand das Interesse an dieser Film/Spiel-Mixtur schnell.

Zwei geplante Laser-Spielkonsolen fürs Wohnzimmer kamen über das Entwicklungsstadium nicht hinaus. Trotzdem liegt in diesem kurzzeitigem Hype das Fundament für viele CD-Entwicklungen von heute.

Nach europäischen Top-Hits wie »Uridium« von 1987 oder »Wizball« (1988) wurde der erfolgreiche C 64 durch den Commodore Amiga abgelöst. Der Amiga war keine In-Haus-Entwicklung von Commodore, sondern die Erfindung des gleichnamigen Joystick-Herstellers und ähnlich einer Spielkonsole mit Custom-Chips vollgestopft. Während er dem PC in den USA nur kurzzeitig Paroli bot, war der Amiga in Europa überaus erfolgreich. Englische und deutsche Programmierer reizten ihn bis zum Letzten aus und schufen hunderte von Action-Adventures, Ballerspielen und Geschicklichkeitstests. Die Franzosen schätzten den



Grafisch zogen die französischen Spielehersteller Ende der 80er Jahre den internationalen Mitbewerbern davon, doch Spielablauf und Programmierung offenbarten Schwächen. Im Bild die Comic-Umsetzung »Quest for the Time Bird«.



»Sarcophaser« war der erste »Gradius«-Clone für den Amiga. Die kryptischen Initialen rechts unten weisen auf den Programmierer Andreas von Lepel hin, der heute die ZDF-Reihe »X-Base« moderiert. Die Grafik pinselte Teut Weidemann, der spätere Produzent des »Kelloggs«-Werbespiels.

Amiga und dessen Konkurrenz-Computer Atari ST wegen seinen Grafikfähigkeiten. Die französischen Spiele waren ungewöhnliche und grafisch einfallsreiche Action- und Adventure-Experimente, die spielerisch aber nur wenig Freude machten. Deutsche Programmierer hatten technisch mehr auf der Pfanne, aber wenig Phantasie beim Design.

Wie bereits angedeutet kümmerten sich die Amerikaner nur kurzzeitig um den Amiga: Electronic Arts veröffentlichte auf doppelseitigen Anzeigen ein rührendes Bekenntnis für den neuen 16-Bitter, David Joiner erfreute die Commodore-Fans mit dem Action-Rollenspiel »Fairy Tale Adventure«, Cinemware stürmte mit Interactive Movis und der exzellenten »TV Sports«-Serie die Charts. Doch trotz dieser Exklusiv-Entwicklungen und zahlreicher Umsetzungen vom C 64 (»Bard's Tale«, »Archon«) zeichnete sich für den Amiga ein Ende des Höhenfluges ab. Ab 1990 war er in den USA nur noch die Nummer zwei hinter den MS-DOS-kompatiblen Arbeitsrechnern und die meisten Hersteller machten sich immer unwilliger an Amiga-Umsetzungen. Auch der missionarische Eifer von Electronic Arts erwies sich als wenig widerstandsfähig – Ende des Jahrzehnt war die Entscheidung zugunsten des PCs gefallen.

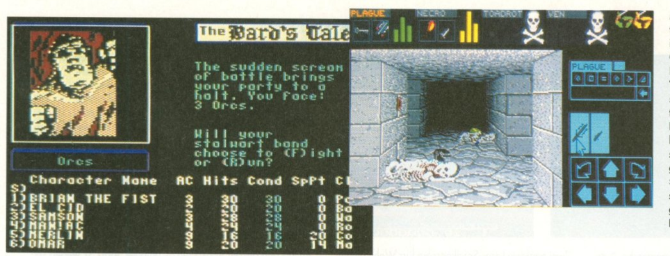
Noch kürzer war die USA-Karriere des Amiga-Gegenspielers Atari ST: Nach einem guten Start mit dem revolutionären Echtzeit-Rollenspiel »Dungeon Master«, dem Netzwerk-Spektakel »Midi-Maze« und Dan Gorlins »Typhoon Thompson« ging dem ST rasch die Puste aus.

SPIELE-HARDWARE 1986 BIS 1989

HASBRO ISIX

Eine Spielkonsole mit VHS-Bändern als Massenspeicher? Diese Idee entstammt entweder dem Gehirn eines Geisteskranken oder eines Genies. Gehen wir von letzterem aus, denn das Hasbro Isix ist ein geistiges Kind des Pong-Programmiers und Atari-Gründers Nolan Bushnell und des späteren Digital Pictures-Chefs Tom Zito. Deren Firma Axlon entwickelte Mitte der 80er Jahre im Auftrag des amerikanischen Spielzeuggiganten Hasbro die Isix, Codenama Nemo (griechisch für »Niemand«, außerdem ein Akronym für »Never mention outside«).

Die Hardware gelangte nie zur Marktreife, wohl aber zwei Spiele. Für »Night Trap« und »Sewer Shark« arbeiteten erstmalig Filmprofis und Videospiel-Designer (u.a. Rob Fulop) zusammen, wobei die beiden Produkte umgerechnet 6 Millionen Mark verschlangen. Erst im letzten Jahr erschienen beide Spiele für das



Mitte der 80er Jahre spalteten sich die US-Rollenspiele in zwei Gruppen: »Ultima«-Clones und »Wizardry«-Kopien. Interplays »Bard's Tale« (im Bild die C 64-Version) zählt eindeutig zu letzteren. Erst mit der neuen Heimcomputergeneration kam Schwung in das angestaubte Spielgenre. Das geniale Echtzeit-Rollenspiel »Dungeon Master« (rechts) sollte eines der wenigen Original-Konzepte für Ataris ST-Heimcomputer bleiben.

Mega CD von Sega und das 3DO.

ATARI ST

Kam dem Amiga um einige Monate zuvor, konnte sich jedoch trotz seines günstigen Preises nicht auf dem Spielemarkt behaupten. Die Software-Inkompatibilät zwischen farbigen und monochromen Monitoren (!) war die peinlichste Schwachstelle, die im Vergleich zum Amiga recht müden audiovisuellen Fähigkeiten schließlich der Untergang des Atari ST.

Lediglich für Computer-Musiker gilt er bis heute als das einzige Wahre.

COMMODORE AMIGA

Der Joystick-Hersteller Amiga ersann Mitte der 80er Jahre einen revolutionären Heimcomputer mit Spielhallen-geprüften Special FX. Nachdem Commodore sich der zukunftsträchtigen Idee angenommen hatte, schien der Plan, den weltweit erfolgreichen C 64 durch einen 1000 Dollar teuren Multimedia-Computer abzulösen, für eine Weile aufzugehen.

Doch letzlich blieb Europa der einzige Markt für den Wundercomputer – nach Amiga-Versionen für jeden Geldbeutel (vom billigen Amiga 600 bis zum Luxus-Boliden der 4000-Klasse) scheiterte der Hersteller schließlich an der CD-ROM-Hürde. Selbst im Amiga-freundlichen England wollte keiner ein »CDTV« kaufen – von der häßlichen CD32-Konsole, mit der Commodore im letzten Jahr den Untergang besiegelte, ganz zu schweigen. **(Winnie Forster/hl)**

DIE WICHTIGSTEN SPIELE DER EPOCHE

TITEL	ENTWICKLER	JAHR	KURZBESCHREIBUNG
Way of the Exploding Fist	Melbourne House	1985	Mit diesem australischen »Karate Champ«-Clone begann Mitte der 80er Jahre die erste Prügelspiel-Manie.
Bard's Tale	Electronic Arts/Interplay	1985	Als alle Welt die »Ultima«-Serie kopierte, nahm Interplay den Konkurrenten »Wizardry« ins Visier. Apple II- und C 64-Besitzer ergötzten sich an einem spannenden »Hack'n Slay«-Abenteuer mit farbig animierten Monster-Porträts und mächtig viel Kampfzauber.
Habitat	Lucasfilm Games	1986	Das waren noch Zeiten: In Kooperation mit dem C 64-Netzwerk »Quantum Link« inszeniert Lucasfilm Games das erste grafische Online-Abenteuer. Ein »Maniac Mansion« für Kommunikations-Freaks – bis heute Kult in Japan!
Hitchhiker's Guide to the Galaxy	Infocom/Steve Mertzky	1986	Eines der letzten bedeutenden Textadventures. Douglas Adams' Humor, Spieldesign von Steve Meretzky und der bewährte Infocom-Parser ergeben eine schockierend witzige »Per Anhalter durchs All«-Interpretation.
Arkanoid	Taito	1986	Revival-Time: Der japanische Spielautomat und seine ungezählten Disketten- und Modul-Umsetzungen beweisen, daß gute Spielideen unvergänglich sind. Ein tückischer »Break Out«-Nachfolger mit Paddle-Steuerung und Extra-Inflation.
Shanghai	Activision/Brodie Lockard	1986	Oft geklontes Denkspiel, bei dem Steinpärchen mit gleichen Symbolen aus einem Stapel herausgezogen werden. Die wunderschöne Amiga-Version ist bis heute unerreicht.
Gunship	Microprose/Arnold Hendrick/Sid Meier	1986	Erste Kampfhubschrauber-Simulation in den Charts. Auf dem PC gab es später den Nachfolger »Gunship 2000«.
Defender of the Crown	Cinemaware/Kelly Beck	1987	Umstrittenes Grafik-Wunder von Kellyn Beck. Trotz des primitiven Spielprinzips ein Bestseller, der bis heute auf einigen Spielsystemen (z.B. Philips CDi) sein Unwesen treibt.
R-Type	Irem	1987	Der Horizontal-Scroller kombiniert Edelstahl-Optik, Mech-Roboter und »Alien«-Effekte mit blitzsauberer Technik und gemeiner Spielbarkeit. Innovationen: Riesen-Endgegner, Satelliten-Side-Kick und Beam-Schuß.
Pirates	Microprose/Sid Meier	1987	Segeln, Fechten und Handeln – die romantische Mischung weckte den Abenteurer im Computerfreak. »Pirates« löste in den USA und in Deutschland eine Lawine von Strategiespielen mit Action-Einlagen aus.
IK+	System 3/Archer McLean	1987	In Japan »Street Fighter«, in den USA »Budokan«, in England schließlich Archer McLean und sein ultraschnelles »International Karate«. Ein zeitgemäßer »Karate Champ«-Clone mit verbessertem Nachfolger (Turbo-Modus, Kämpfe zu dritt und versteckte Programmierer-Späße).
Dungeon Master	FTL/Doug Bell	1987	Das erste 3D-Rollenspiel in Echtzeit. Laufen, fechten und hexen Sie um Ihr Leben, um aus einem Labyrinth der Monster, Fallen und Geheimnisse zu entkommen. Teil 2 ist immer noch in Arbeit...
Populous	Electronic Arts/Bullfrog	1988	Die ST- und Amiga-Besitzer fühlen sich wie Götter: Das herrlich animierte Strategie-Gemetzel fesselte durch Legoland-Grafik und Schöpfer-Phantasien mit Eigendynamik.
Neuromancer	Electronic Arts/Interplay	1988	Ging trotz konsperativer Konzept-Sessions mit William Gibson und Timothy Leary ziemlich unter. Als erstes Adventure mit Cyberpunk-Background dennoch bemerkenswert.

SCHÜTTEL-TAXI

Prallgefüllte Shareware-Ecke: Vom Rollenspiel reicht die Palette über ein Strategie-Schwergewicht bis hin zu Flugsimulation und Verschiebe-Spaß für Echtzeit-Tüftler.

Aethra Chronicles

Shareware-Rollenspiele kranken meist an der nicht allzu überzeugenden Grafik und bescheidenen Komplexität. Mag die Grafik von »Aethra« noch so krümelig sein – sein Umfang stellt Kenner vollauf zufrieden: Viele Charakterklassen und -rassen, Talente sowie dicke Zauberspruchlisten sorgen für eine detaillierte Rollenspielwelt. Gleich zu Beginn erhält die zunächst aus drei Helden bestehende Gruppe ihren ersten Auftrag: Ein Buch soll im verlassenen Teil der Heimatstadt gefunden werden. Bewegt wird das Party-Icon per Maus oder Zahlenblock; egal, ob es sich in der freien Landschaft, einer Stadt oder einem Dungeon befindet. Trifft man auf Gegner, so wird zum Schlachtfeld herangezoomt: Jedes Gruppenmitglied und jeder Feind läuft unter Verwendung von Bewegungspunkten über den Bildschirm, schießt, kämpft, zaubert oder benutzt Heiltränke. Hindernisse werden ebenso beachtet wie die notwendige Mindestentfernung beim Abfeuern eines Bogens.

Etwas umständlich ist das Verwalten des Inventars geraten, das dafür aber viele Möglichkeiten bietet: Gegenstände bereitmachen, tauschen, ablegen, verkaufen und untersuchen – da freut sich der Nachwuchslogistiker. Die Handlung setzt sich aus mehreren Aufträgen zusammen, denen man zu beliebiger Zeit nachgehen kann. Die Spielwelt ist recht groß und mit mehreren Städten und Dungeons ausgestattet. Die Shareware-Version von »Aethra Chronicles« stellt den ersten Teil einer Trilogie dar; wie üblich erhält man die restlichen Teile nach der 25 US-Dollar teuren Registrierung.

Eine heftige Schlacht gegen Ork-Krieger tobt

SFS-PC



Vorsicht, in der Farm dort unten wollen wir nicht landen

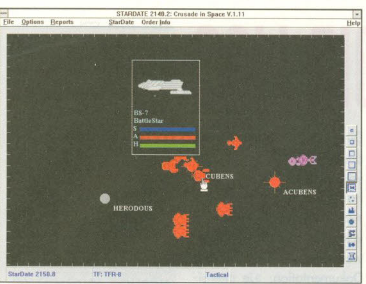
Flugsimulatoren gibt es wie Vöglein in der Luft, aber auf die Idee, einen Segelflugsimulator zu schreiben, scheint bislang noch keiner gekommen sein. Abhilfe schafft »SFS PC«, das in der Shareware-Version ein umfangreiches Fluggebiet bietet. Die Vollversion (für 49 Mark) stellt ein weiteres Szenario und zwei neue Flieger parat, außerdem kann man sich von einem Motorflugzeug in den Himmel schleppen lassen. In der umfangreichen Anleitung werden Theorie und Praxis des Segelfliegens genau erklärt: Wo sind wann am ehesten Warmluftschichten zu finden, was ist bei der Steuerung eines Seglers zu beachten. Die thermischen Zusammenhänge zwischen Steigen und Sinken sind im Programm natürlich enthalten, wobei Warnmeldungen wie »Schneller fliegen!« erscheinen, wenn man etwas falsch macht.

Die Grafik reißt nicht vom Hocker, bringt aber mit Cockpit- und Außenansicht das Schwebe-Fluggefühl gut rüber; auch einige Soundeffekte sind zu hören. Ein Menü erlaubt das Einstellen diverser Parameter, z.B. Startzeit und Thermik.

Stardate

Es gibt unzählige Programme mit der Thematik »Such Dir einen Planeten aus, bau' einige Schifflein und erobere die Galaxis«. Auch das Windows-Programm »Stardate« nimmt sich dieser Handlung an, allerdings auf besonders komplexe Weise. So gibt es nicht nur verschiedene Raumschifftypen, sondern auch Abwehrforts und Bodentruppen. Letztere müssen von Transportern zum Eroberungsziel gebracht werden, während die Kampfschiffe etwaige anwesende feindliche Flotten beseitigen.

Gesteuert wird das entstehende Sternenreich vollständig per Maus, unter Verwendung mehrerer Icons und Untermenüs. Trotzdem ist die Bedienung von Stardate etwas gewöhnungsbedürftig, auch die Grafik ist bestenfalls ausreichend. Wer diese beiden Hürden aber erstmal gemeistert hat, kommt in den Genuß eines komplexen Weltraum-Strategiespiels.



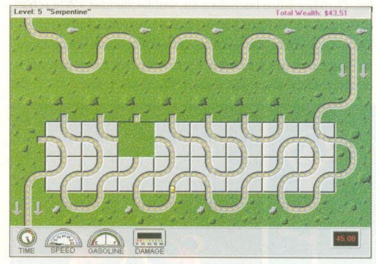
In der größten Zoomstufe können wir einzelne Schiffe im Kampf beobachten

Die 49 Mark teure Vollversion wartet mit zusätzlichen Galaxien und einem Szenariogenerator auf.

Street Shuffle

Auch »Street Shuffle« ist ein Windows-Programm, doch damit hören die Gemeinsamkeiten zu Stardate auch schon auf. Bei dieser Shuffle-Variante geht es darum, viereckige »Bausteine« so zu verschieben, daß das eigene Taxi über die aufgemalten Straßenteile ohne Behinderung bis zum Ziel gelangen kann. Je mehr man dabei herumkurvt, desto größer ist der Grundfahrpreis – aber auch der Benzinverbrauch. Außerdem erhält nur derjenige Taxifahrer stattliche Trinkgelder, der seine Passagiere möglichst schnell befördert. Nach jedem Level kann man das verdiente Geld in Tankfüllungen, Reparaturen und einige Zusatzgimmicks stecken. So verhindern Stoßdämpfer, daß das Taxi bei einer Kollision Schaden nimmt. Sobald das Geld nicht mehr ausreicht, um neues Benzin zu kaufen, oder der Wagen schrottreif ist, darf man sich in die Highscore-Liste eintragen.

Street Shuffle gehört zu den Programmen, bei denen der Spielspaß umgekehrt proportional zur grafischen Minimal-Präsentation ist – die ideale Ablenkung »für zwischendurch«. Die Vollversion bietet für 7 US-Dollar weitere Levels, Grafiksätze sowie einen Editor. **(la)**



Das winzige gelbe Etwas stellt unser Taxi dar – ob es wohl bis zum Ausgang kommen wird?

»Dreams come true«

WÜNSCH' DIR WAS

BIZARRE ANWENDUNGEN

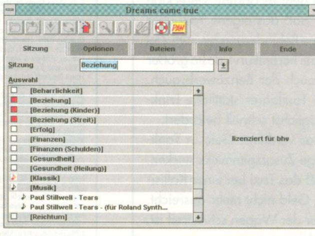
Alles wird gut: Positiv denken und schon verlieren die Alltagssorgen vom schlimmen Chef bis zum verlorenen Fußballspiel ihren Schrecken. Den »Weg zum positiven Denken« beschreiten wir heute mit PC-Hilfe.

Natürlich ist das Leben ein Jammertal, ich habe nie etwas anderes behauptet. Das alltägliche Grauen beginnt mit dem Aufstehen: Blick aus dem Fenster (»Es regnet!«), Blick in den Badezimmerspiegel (»Ich werde auch nicht jünger!«), Blick auf die Uhr (»Ich komme zu spät!«). Der Bus fährt einem vor der Nase weg, der Highway nach Poing stöhnt unterm Stau, die Freuden des Arbeitsalltags wollen auch nicht so recht unsere Laune bessern.

Doch angesichts der Fußangeln im Privatleben mutet jede gepflegte Büro-Intrige wie eine Kaffeefahrt an: Die Angebetete sprach kein Sätzlein auf den Anrufbeantworter, der Lieblingsverein verliert gegen Duisburg und – zu allem Überfluß – keine neue PC Player im Briefkasten!

Jetzt haken Sie aber mal Ihr Trübsal ab, denn »Gedanken sind eine Kraft (Energie), die sich zu verwirklichen versucht«! Oha, wer spricht zu mir? Ist's die Stimme der Erleuchtung? Nicht ganz, lediglich das esoterisch raschelnde Handbuch zu »Dreams come true«. Dieser Titel bezieht sich nicht aufs Flehen nach eingehaltenen Origin-Spieleterminen, sondern auf den »Weg, die Selbstmotivation für sich zu nutzen«. Cool.

Also, wie darf ich mir das vorstellen? Wenn ich jetzt ganz feste an die neue PC Player plus denke, macht es dann gleich Ding-Dong und Boris Schneider steht mit dem CD-ROM vor meiner Tür? Ganz so handfest ist die Mär vom »Positiven Denken« nicht zu verstehen. Folgen wir doch weiter den Ausführungen der Dokumentation: »Je intensiver man sich mit einem Gedanken (einer Vorstellung) befaßt, desto stärker wird seine Energie und seine Tendenz, sich zu verwirklichen. Je klarer und bildhafter eine Vorstellung – durch regelmäßiges Wiederholen – ist, desto leichter wird sich der Erfolg einstellen«. Solche Thesen mag man wahlweise als geistigen Quantensprung oder Quatsch einstufen, eine Frage drängt sich auf jeden Fall auf: Was hat mein PC damit zu tun?



Legen Sie die Themen für Ihre »Sitzung« fest

Nun, durch das Anklicken einzelner Punkte von »Beharrlichkeit« bis »Beziehung/Streit« legt man fest, welche Sprüche einem während der »Sitzung« gezeigt werden. »Sitzung« bedeutet, daß nach ein paar Minuten hinterrücks die entsprechende positive Message auf dem Desktop erscheint. Lenkt ganz prima vom konzentrierten Arbeiten ab. Angesichts der laienhaften Bildchen wollen sich bei mir zudem nicht allzuviele freundliche Gedanken einstellen. Denkbar wäre höchstens ein wohlwollendes »Wie schön, daß meine VGA-Karte hier garantiert nicht überfordert wird«. Der einzig wahre Verwendungszweck für dieses mega-bizarre Programm: als boshaftes Geschenk, bevorzugt anzuwenden bei esoterisch angehauchten Windows-Usern. (hl)

DREAMS COME TRUE

HERSTELLER: bhv

PREIS: ca. 30 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 386er, VGA, Windows 3.1, 4 MByte RAM und Maus.

PRAKTISCHER NUTZEN: Nicht zu glauben – noch mehr Selbstzweck als bei einem Bildschirmschoner!

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Ebenso hoch wie unfreiwillig.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: »Bitte bedenken Sie, daß Ihnen dieses Programm keine Verantwortung abnimmt«. Zitat Ende.

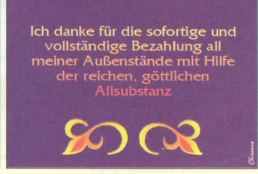
DAS PC-PLAYER-FAZIT: Ein Hauch von Forrest Gump.

Ich liebe das Gute und das Licht in allen Menschen
Ich ziehe jetzt die besten und strahlendsten Menschen in mein Leben

Für jeden etwas: Leitspruch der PC Player-Chefredaktion...

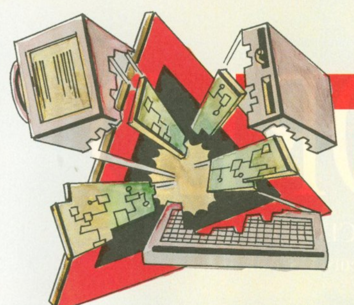


...Selbsteinschätzung nach vier Gläsern Punsch auf der letzten Weihnachtsfeier...



...und schließlich der Stoßseufzer aus unserer Buchhaltung.


Terry Pratchett's
DISCWORLD®
Erhältlich für PC & PC CD ROM
Mit deutschem Bildschirmtext und deutscher Anleitung
Erleben Sie die Scheibenwelt!
Von einer gewaltigen kosmischen Schildkröte wird sie durchs All getragen, und Magie macht auf Ihr das Unmögliche zum Alltäglichen.
PERFECT 10 productions
TWG



Keine Panik: OS/2

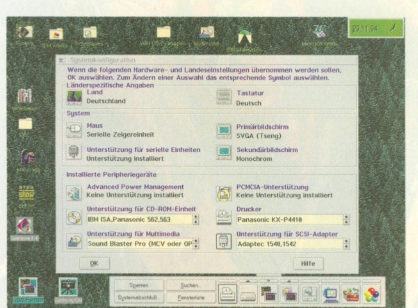
INTERVIEW MIT EINEM BETRIEBSSYSTEM

In einer spektakulären Aktion kündigten zwei führende PC-Anbieter ihre Verträge mit Microsoft. Der Grund: Sie installieren auf ihren Computern statt Windows die neue OS/2-Version 3. Wir geben Ihnen Tips für die ersten Schritte mit dem unbekannten Betriebssystem.

Noch vor wenigen Monaten wußten nur Insider etwas mit der seltsamen Buchstaben/Ziffern-Kombination »OS/2« anzufangen. Dank der neuen, komplett ausgestatteten Version 3 »Warp« änderte sich das allerdings schlagartig. Durch einen millionenteuren Werbefeldzug mit seltsamen Schrumpfköpfen und günstigen Preisen erregte IBM Aufsehen und plazierte die neue Version des 32-Bit-Betriebssystems erfolgreich auf dem Massenmarkt. Handelsketten wie Escom und Vobis gehen dazu über, mit ihren Rechnern ausschließlich OS/2 V3 auszuliefern.



OS/2 kann mehrere Spiele gleichzeitig in Fenstern ablaufen lassen. Die Spiele erreichen in dieser Form allerdings nicht die höchste Ausführungsgeschwindigkeit.



Beim Installieren bekommen Sie eine Aufstellung Ihrer Hardware. Es kann sich lohnen, insbesondere die Soundkarten-Einstellungen noch einmal zu überprüfen.

OS/2 ist ein 32-Bit-Multitasking-Betriebssystem und DOS/Windows-kompatibel. Mit dem mitgelieferten »BonusPak« bekommt man »IBM Works«, das unter anderem Textverarbeitung, Tabellenkalkulation und Kommunikationssoftware enthält. Man kann also ohne weiteren Softwarekauf direkt anfangen, mit OS/2 zu arbeiten. Obwohl IBM die Installationsprozedur im Vergleich zur Version 2.1 deutlich vereinfachte, gibt es immer noch Pferdefüße, über die man leicht stolpern kann.

Bevor es losgeht, sollte man sich ein paar Gedanken darüber machen, wie und wo OS/2 installiert werden soll. Es bestehen zwei grundsätzlich verschiedene Möglichkeiten: die »sanfte« Weise und eine schroffe Variante, welche die Neuorganisation der Festplatte verlangt.

Der Doppel-Stiefel

Die problemlose »Dual Boot«-Option bietet sich an, wenn man OS/2 antesten möchte, sein altes System beibehalten will oder höchstens sporadisch zwischen IBMs Lieblingskind und einem anderen Betriebssystem wechselt. »Dual Boot« bedeutet, daß sich der 32-Bitter zusätzlich zu den 16-Bit-Veteranen DOS/Windows auf die Festplatte kopiert und zwar in ein

eigenes Verzeichnis namens »C:\OS2«. Dies ist auch die Vorgabe, wenn Sie die Standard-Installations-Option wählen und bereits DOS installiert haben. Der Wechsel zwischen den Welten wird mit einem kleinen Dienstprogramm namens »BOOT.COM« initiiert, das sich im OS/2-Verzeichnis befindet.
Hat man OS/2 erfolgreich installiert, startet der PC beim nächsten Neustart mit diesem System - es sei denn, man klickt vorher auf »Dual Boot« oder gibt »BOOT /DOS« von der OS/2-Kommandozeile ein. Danach wird der PC wieder für DOS eingerichtet und lädt selbiges automatisch beim nächsten Booten. OS/2 hat sich sozusagen unsichtbar gemacht und wartet darauf, mit »C:\OS2\BOOT /OS2« wiedererweckt zu werden, woraufhin das Spielchen mit umgekehrten Vorzeichen beginnt. Wählen Sie im Zweifelsfalle diese »Dual Boot«-Option, da die Installation hier am einfachsten abläuft.

Ein Manager für Ihre Festplatte

Bei der zweiten Option installiert man einen Boot-Manager und richtet für OS/2 und DOS eigene Festplatten-Start-Partitionen ein. Dies empfiehlt sich vor allem, wenn man längerfristig mit OS/2 und anderen Systemen wie DOS oder Linux parallel arbeiten möchte. Partitionen sind eigene, voneinander getrennte Bereiche auf der Festplatte, die helfen, Daten oder eben Betriebsysteme besser auseinanderzuhalten. Der Nachteil: Ändert man irgendetwas an der Partitionstabelle, also der Aufteilung, gehen sämtliche Daten verloren. Das heißt, will man OS/2 auf diese Weise installieren, ist in der Regel auch eine Neuinstallation der alten Software erforderlich. Dafür lebt sich's auf lange Sicht bequem: Nach jedem Starten erscheint das Boot-Manager-Menü, in dem man auswählt, welches Betriebssystem starten soll.
Eine eigene DOS-Startpartition ist für Spieler auf jeden Fall empfehlenswert, denn einige rasante Actionspiele sind zur Zeit fast nur für das Alt-Betriebssystem optimiert. Oder sie lassen sich unter OS/2 nur kompliziert starten, da derartige Spiele meistens die gesamte Rechenzeit des PC für sich bean-

OS/2-CHINESISCH

HPFS-Dateisystem: **Schnelles Dateisystem unter OS/2. Erlaubt lange Dateinamen und hat Vorteile bei vielen kleinen Dateien und bei Partitionen ab etwa 200 MByte.**

Preemptives Multitasking: **Verfahren, bei dem mehrere Programme gleichzeitig ablaufen können. Die Rechenzeit wird vom Betriebssystem »vorausahnend« verteilt, wobei es immer die Kontrolle über die Hardware behält.**

Multi Threading: **OS/2 erlaubt innerhalb der einzelnen Tasks weitere Unterprozesse, die »Threads« (Fäden). Eine Applikation startet einen Thread, um z.B. im Hintergrund zu drucken.**

Objekt: **Bei OS/2 wird alles über Objekte abgewickelt. Es gibt Ordner, Datei- und Programmobjekte. Jedes kann verschiedene Eigenschaften haben und in unterschiedlichen Erscheinungsweisen auftreten.**

Referenz: **Verweis auf ein Objekt. Enthält selbst keine Daten, sondern nur einen Zeiger auf das Mutterobjekt und ist eng mit diesem verbunden.**

Task: **Prozeß, der gekapselt und unabhängig von anderen Programmen abläuft. Stürzt ein Task ab, bleibt der Rest vom System trotzdem stabil.**



sprüchen wollen, was ein echtes Multitasking-System nicht zulassen darf. Alle anderen DOS-Applikationen und die meisten sonstigen Spiele lassen sich jedoch problemlos unter OS/2 fahren; manchmal sogar schneller als unter reinem DOS.

Warp versucht beim Installieren, soviel Hardware wie möglich korrekt zu erkennen und zeigt Ihnen die gefundenen Daten im Konfigurationsfenster an. Hier sollte man sich die Mühe machen und insbesondere die Einstellungen der Soundkarte überprüfen, sofern eine eingebaut ist. Klicken Sie dazu einfach auf das Lautsprechersymbol. Bei falscher IRQ-Einstellung startet OS/2 nur mit einem heiseren Krächzen, ansonsten mit einem Startrek-Warp-Sound. OS/2 benötigt etwa 40 MByte Speicherplatz für eine Vollinstallation.

OS/2 benötigt die Windows-Installationsdisketten, um Microsofts Fenstersoftware zu unterstützen. Man kann diese jedoch auch nachträglich installieren und den Win-OS-Support von OS/2 mit »Installation anpassen« später hinzufügen. OS/2 V3 funktioniert schon mit 4 MByte Speicher. Das mitgelieferte IBM Works arbeitet damit problemlos. Wollen Sie allerdings das Multitasking voll ausnutzen, große Anwendungen verwenden und speicherhungrige Spiele unter OS/2 laufen lassen, sollte Ihr PC mindestens mit 8 MByte ausgerüstet sein.

Notizbücher, Objekte und Verweise

Bei OS/2 können Sie Programme auf dem Desktop ablegen, Ordner in Ordner stellen oder die »Klickstartleiste« für häufig benutzte Anwendungen verwenden. Die rechte Maustaste ist belegt, um kontextbezogene Menüs zu öffnen. Das Betriebssystem ist objektorientiert. Das bedeutet, daß alles, was auf der Arbeitsoberfläche herumliegt, eigene Eigenschaften besitzt und Verknüpfungen zu anderen Objekten haben kann.

WICHTIGE DOS-BOX-EINSTELLUNGEN FÜR SPIELE

Mit OS/2 V3 wird eine Anwendungsdatenbank mitgeliefert, in der etwa 200 Spiele enthalten sind. Für diese wird die DOS-Box automatisch konfiguriert. Wollen Sie jedoch selber ein wenig herumprobieren, finden Sie hier die für Spiele am wichtigsten DOS-Box-Einstellungen.

AUDIO_ADAPTER_SHARING
Auf REQUIRED stellen. Natürlich kann nur jeweils ein Spiel Klänge auf der Soundkarte abspielen.

DOS_AUTOEXEC
Sie können jeder DOS-Box eine eigene AUTOEXEC.BAT zuordnen. Bei Spielen sollten Sie natürlich möglichst wenig zusätzliche Software laden.

DOS_DEVICE
Manche Soundkarten brauchen unter DOS zusätzliche Treiber, um Soundblaster-kompatibel zu sein. Geben Sie ihn hier an.

HW_TIMER
Manche Spiele verlangen einen direkten Zugriff auf die Hardware-Timerchips, um sauber zu laufen.

INT_DURING_IO
Wenn der Sound manchmal hakt, stellen Sie diese Einstellung auf ON.

SESSION_PRIORITY
Stellen Sie diesen Wert auf 32, um Ihrem Spiel die maximale Rechenzeit zuzuordnen.

Bei Windows sind die Icons nur bunte Bildchen; bei OS/2 hingegen kann sich hinter einem Objekt eine physikalische Datei verbergen. Das heißt, wenn Sie ein Programm-Icon mit der rechten Maustaste auf ein Laufwerksobjekt wie etwa »Floppy A:« ziehen, wird es tatsächlich dorthin verschoben. Wird gleichzeitig »STRG« gedrückt, erzeugen Sie eine Kopie. Wenn also eine Textdatei auf die Arbeitsoberfläche gelegt wird, belegt diese dort echten Speicher. Deswegen können Referenzen erzeugt werden, also Verweise, die auf Dateien verweisen, die sich ganz woanders befinden. Drücken Sie dafür »STRG« und gleichzeitig die Umschalttaste, während Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt klicken. Ein derartiger Verweis erhält einen Zeiger auf das Mutterobjekt und folgt in diesem in allen seinen Eigenschaften, enthält selber aber keine Daten. Wer Windows nicht kennt, dem wird das ganz natürlich und logisch vorkommen. Ansonsten werden Sie anfangs dauernd versucht sein, umständlich Programme zu starten, anstatt dokumentenorientiert Dateien zu öffnen.

Mit »STRG« und »ESCAPE« wird die Taskliste aufgerufen. Hier wird zwischen den einzelnen DOS/Windows oder OS/2-Anwendungen gewechselt. Dies funktioniert übrigens auch, wenn ein Programm abgestürzt ist. In diesem Fall aktivieren Sie die Taskliste und löschen mit der »DEL«-Taste den wildlaufenden Task aus dem Speicher.

Box-Spiele

Für PC-Spieler sind in erster Linie die DOS-Box beziehungsweise der DOS-Gesamtbildschirm interessant. Jede DOS-Sitzung kann eine eigene AUTOEXEC.BAT besitzen und jede kann anders konfiguriert werden. Die mitgelieferte Datenbank erkennt die meisten Spiele von vornherein, so daß Sie nichts einstellen müssen. In dem Fall klicken Sie einfach auf das entsprechende Icon. Sollte es passieren, daß ein Spiel nicht erkannt wird, finden Sie in dem Kasten über DOS-Box-Einstellungen Hilfen, falls es wider Erwarten nicht laufen sollte. Es ist klar, daß der Soundkanal immer nur von einer Anwendung genutzt werden kann, also meistens die, die zuerst gestartet wurde. Beim Schließen des entsprechenden Programms wird die Soundkarte aber wieder freigegeben.

Auffallend ist, daß Spiele, die viel EMS-RAM benutzen, teilweise bis zu doppelt so schnell unter OS/2 ablaufen (z.B. Microsofts »Space Simulator«). Spiele wie die LucasArts-Adventures lassen sich in einem kleinem Fenster auf dem OS/2-Desktop starten, wobei die Bildschirmdarstellung etwas langsamer wird.

Generell ist aber zu empfehlen, Spiele im Fullscreen-Modus auszuführen; insbesondere, wenn Sie VESA-Treiber laden müssen. DOS-Extender-Programme von großen Firmen wie etwa Rational oder Pharlap funktionieren ohne Probleme. Sollte ein Spieleproduzent aber irgendwelche selbstgebastelten DOS-Erweiterungen verwenden, wird die DOS-Box vermutlich abschmieren. Dies ist höchstens noch bei Uralt-Spielen der Fall. Falls Sie nur 4 MByte haben, sollten Sie auf jeden Fall eine Extra-DOS-Partition für Spiele reservieren oder eine Speichererweiterung ins Auge fassen. **(mk)**

Schon gehört ...

Datalux SOUND

Das absolute Klangerlebnis

SBC 600
▼ **STEREO LAUTSPRECHER-SATZ**
Magnetisch abgeschirmt 2 x 5 Watt
Frequenzbereich 60 - 14000 Hz
Bass Booster System
Betriebskontrollanzeige
6 Volt Gleichstrom
49,95*

▲ **SBC 610 STEREO LAUTSPRECHER-SATZ**
Magnetisch abgeschirmt
2 x 10 Watt 50 - 15000 Hz
9 Volt Steckernetzteil
Bass-/Höhenregler
Betriebskontrollanzeige **79,95***

◀ **SBC 630 STEREO LAUTSPRECHER-SATZ**
2 x 35 Watt/2-Weg System
Frequenzbereich 50 - 20000 Hz
Lautstärke-/Balanceregler
Bass-/Höhenregler
Kopfhörerbuchse
179,–*

▲ **SV 720 AEROSPACE**
Integrierter 2 x 15 Watt Verstärker, Bassbooster, Kabelfernbedienung, Betrieb über 9 V DC-Netzteil oder Batterien möglich
Frequenzbereich von 100 Hz - 18000 Hz.
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert. **79,95***

▲ **SBC 650 STEREO SUBWOOFER-SYSTEM**
Magnetisch abgeschirmt,
50 Watt/2-Weg Subwoofer-System
Frequenzbereich 40 - 20000 Hz,
Lautstärke-/Balance-/Klangregler
Anschluß über 2 Cinch-Stecker,
Kopfhörerbuchse, 220 Volt **199,–***

*unverbindliche Preisempfehlung

Jöllenbeck
GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07
Vertrieb nur über den Fachhandel

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft



IBM/PC

1942 - Pacific Air War	DA	89.00
Aces of the Deep	DV	85.00
Across the Rhine	DV	89.00
Aladdin	DA	59.00
Alone in the Dark 2	DV	85.00
Armored Fist	DV	89.00
Armour Geddon	DA	89.00
Aufschwung Ost	DV	67.00
Battle Bugs	DV	69.00
Battle Isle 2	DV	79.00
Baulöwe	**DV**	**79.00**
Bloodnet	DA	85.00
Break Thru	DA	49.00
Bundesliga Manager 3	DV	79.00
Bureau 13	DA	79.00
Burning Steel 2	DV	95.00
Cannon Fodder 2	DA	64.00
Caribbean Disaster	DV	79.00
Civilisation (win)	EV	89.00
Colonization	**DV**	**88.00**
Das schwarze Auge 2	DV	79.00
Das schw. Auge 2 Speech	DV	39.00
Death or Glory	DV	79.00
Delta V	EV	69.00
Desert Strike	EV	69.00
Dogfight	DA	39.00
Doom 2	**DV**	**99.00**
Doppelpass	DA	79.00
Earth Siege	DV	89.00
Elite 2	DA	39.00
Elite 3 (1st Encounters)	DA	79.00
Erben der Erde	DV	79.00
Erben des Throns	DV	75.00
F-14 Fleet Defender	DA	89.00
FPS: Football Pro 95	EV	79.00
FST D Lux	DA	85.00
Fields of Glory	DV	85.00
Fifa Soccer	DV	69.00
Flight Simulator 5.0	DV	129.00
Gabriel Knight	DV	69.00
Grand Prix	DA	39.00
Grandest Fleet	DA	66.00
Gunship 2000	DA	39.00
Hand of Fate-Kyrandia 2	DV	69.00
Hattrick!	DV	79.00
Heimdall 1 & 2	DV	69.00
Hokum KA-50	DV	69.00
Indianapolis 500	DV	45.00
Indy Car Track Pack	DA	29.00
Indy Car Racing	DV	55.00
International Tennis Open	DA	55.00
Ishar 3	DA	69.00
Jungle Strike	EV	79.00
Kingmaker	DV	65.00
Lemmings 3	DV	64.00
Lion King	DV	69.00
Lollypop	DV	79.00
Lords of Midnight	DV	79.00
Mad News	DV	79.00
Magic of Endoria	DV	85.00
Master of Magic	**DV**	**89.00**
Micro Machines	DA	59.00
Monkey Island 2	DV	49.00
NFL 95 (win)	DA	59.00
Nascar Racing	**DA**	**75.00**
Otto Rehagel Soccer	DV	69.00
Outpost	**DV**	**67.00**
Pinball Fantasies	DA	59.00
Pirates Gold	DV	39.00
Pizza Connection	DV	79.00
Planer	DV	79.00
Police Quest 4	DV	66.00
Powerslide	DV	85.00
Prince of Persia 1	DV	35.00
Quarantine	**DA**	**79.00**
Quater Pole	DV	69.00
Quest for Glory 4	DV	66.00
Railroad Tycoon Deluxe	**DA**	**39.00**
Railway Challenge	DV	65.00
Rise of the Robots	DV	69.00
SSN-21 Seawolf	DV	75.00
Sam & Max	DV	89.00
Sensible Golf	DV	69.00
Siedler	DV	79.00
Sim City 2000 Data	DV	39.00
Sim City 2000	DV	85.00
Sim City 2000 (Win)	EV	89.00
Sim Life	**EV**	**39.00**
Simon the Sorcerer	DV	89.00
Space Invader	DV	25.00
Space Simulator 1.0	EV	89.00
Star Crusader	DV	79.00
Star Crus.Speech & Data	DV	45.00
Star Crusader incl. Speech&Data	**DV**	**109.00**
Starlord	DA	89.00
Subwar 2050	DA	88.00
Subwar 2050 & Data	DV	59.00
System Shock	DV	79.00
T.F.X.	DA	79.00
Tacops (win)	DA	99.00
Take a Brake Pinball Win	DV	62.00
Theme Park	DV	74.00
Tie Fighter	DV	89.00
Transport Tycoon	DV	88.00
Unnatural Selection	DV	69.00
Virtuoso	DV	79.00
WWF 1 Wrestlemania	DA	25.00
WWF 2 European Rampage	DV	25.00
Warcraft	DV	79.00
Wing Commander Armada	DA	69.00
Yserbius	EV	66.00
Zeppelin	DV	79.00
Zorro	DA	59.00

IBM/PC-Zubehör

3-Do PC-Blaster + 2 Spiele	**DA**	**799.00**
Action Replay Pro PC	dt	149.00
Gravis Analog Pro		89.00
Gravis Gamepad		49.00
Gravis Joystick schwarz		69.00
Thrustmaster Flight		159.00

IBM CD-ROM

11th Hour	**DA**	**109.00**
Armored Fist	DV	89.00
Armoured Assasin	DA	89.00
Battle Isle 2	DV	79.00
Battle Isle 2 & Data 1	DV	119.00
Battle Isle 2 Data 1	DV	49.00
Beneath Steel Sky	DA	79.00
Bioforge	**DV**	**89.00**
Bloodnet	DA	85.00
Bureau 13	DA	79.00
Burning Steel 2	DV	85.00
Colonization	DV	89.00
Colonization & Civilisat.	DV	99.00
Comanche & Mission 1+2	DV	99.00
Corridor 7	DA	39.00
Creature Shock	DV	89.00
Cyberia	DA	89.00
Das Schwarze Auge 2	DV	79.00
Desert Strike	EV	69.00
Doom 2	**DV**	**89.00**
Dragon's Lair 1	DV	79.00
Dream Web	DV	79.00
Earth Siege	DV	89.00
Ecstatica	DA	89.00
Elite 3 (1st Encounters)	DA	79.00
Empire Deluxe	DV	69.00
F-14 Fleet Defender Gold	DA	89.00
F-15 Strikel Eagle 3	DA	39.00
FPS: Baseball 95	EV	79.00
FPS: Football Pro 95	EV	79.00
FST D Lux	DA	85.00
Fifa Soccer	DV	79.00
Flight of the Amazon Queen	DV	84.00
Hattrick!	DV	89.00
Hell	DV	99.00
Hidden Below	DA	69.00
Hölenwelt Saga	DV	84.00
Inca 2	DV	109.00
Inferno	DV	109.00
International Tennis Open	DA	89.00
Iron Assault	DA	99.00
Journeyman Project	DV	39.00
Jungle Strike	EV	79.00
Kings Quest 7 kompl.dt.	**DV**	**89.00**
Kyrandia 3	**DV**	**99.00**
Larry Collection (1-5)	DV	85.00
Lemmings 3	DV	69.00
Little Big Adventure	DV	89.00
Lode Runner	DV	79.00
Lords of Midnight	DV	79.00
Last Eden	DV	89.00
Magic Carpet	**DV**	**89.00**
Master of Magic	DV	89.00
Myst	DA	89.00
NHL Hockey 95	DA	79.00
Nascar Racing	DA	79.00
Noctropolis	**DV**	**89.00**
Novastorm	DA	84.00
Outpost	DV	79.00
Outpost	DA	79.00
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	89.00
Patrizier	DV	45.00
Pirates Gold, F-15, Grand Prix	DA	69.00
Pirates Gold	DV	39.00
Planer incl. Datadisk	**DV**	**79.00**
Powerslide	DA	85.00
Privateer & Strike Com.	DA	85.00
Quarantine	DA	79.00
Quest for Glory 4	DV	79.00
Quest for Knowledge	DA	45.00
Rebel Assault	DV	88.00
Rise of the Robots	DV	89.00
SSN-21 Seawolf	DV	79.00
Sam & Max	DV	89.00
Simon the Sorcerer	DV	85.00
Space Ace	DV	85.00
Spaceship Warlock	EV	79.00
Star Crusader	DV	85.00
Star Crusader incl. Data	**DV**	**109.00**
Star Crusader Data Disk	DV	35.00
Star Trek:Next Generation	DV	89.00
Subwar 2050 & Mission Disk	DV	89.00
Supercarts	DA	104.00
System Shock Enh.	DV	85.00
T.F.X.	DA	89.00
Tacops (win)	DA	99.00
Theme Park	DV	79.00
US Navy Fighters	DV	89.00
Ultimare Football	EV	89.00
Under a Killing Moon	**DV**	**109.00**
Virtuoso	DV	85.00
Who Shot Johnny Rock ?	EV	88.00
Wild Blue Yonder	DA	69.00
Wing Commander 3	**DV**	**109.00**
Wing Commander 1 & 2 Del.	DA	79.00
Wing Commander 3 Sp.Edi.	DV	139.00
Wing Commander Armada	DA	79.00
Wings of Glory Enh.	**DV**	**85.00**
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

Panasonic 3DO

Alone in the Dark	us	99.00
Dragon's Lair	dt	89.00
Driving Need for Speed	**dt**	**89.00**
Duelin Firemen	us	109.00
ESPN Tennis	us	89.00
ESPN Volleyball	us	89.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Guardian War	us	119.00
Jammit - Streetball	us	119.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	us	99.00
Models Go Wild	us	65.00
Monster Manor	dt	99.00
Night Trap	us	109.00
Peter Pan	us	89.00
Real Pinball	us	99.00
Rebel Assault	**dt**	**99.00**
Road Rash	dt	99.00
Scooters Magic Castle	us	89.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave	dt	99.00
Shock Wave Op. Jumpgate	uk	79.00
Space Ace	dt	89.00
Space Hulk	us	89.00
Striker	us	109.00
Syndicate-kompl. dt	dt	99.00
Theme Park kompl.dt	dt	109.00
Twisted Gameshow	dt	89.00
Wing Commander	dt	89.00
Wing Commander 3	**dt**	**109.00**

3-DO-Zubehör

3-Do PC-Blaster + 2 Sp.	**DA**	**799.00**
Joypad 3-Do	us	89.00
Panasonic 3-Do Pal	uk	999.00

JAGUAR

Alien vs. Predator	dt	129.00
Brutal Sports Football	dt	129.00
Checkered Flag	dt	129.00
Club Drive Golf	dt	109.00
Crescent Galaxy	uk	99.00
Dino Dudes	uk	99.00
Doom	dt	119.00
Dragon - Bruce Lee	dt	109.00
Hardball 3	us	109.00
Raiden	uk	99.00
Tempest 2000	dt	109.00
Tiny Toon	us	109.00

Jaguar-Zubehör

Jaguar Grundgerät PAL	dt	549.00
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.

Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 11

Versand für **Deutschland**, Fa. Playcom, Leibnitzstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Kostenlose Gesamtpreisliste.
- Wir verkaufen auch: Amiga, S.NES, Mega Drive, Game Gear und Atari Jaguar Spiele.

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Leibnitzstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

VIDEOS A LA CARTE

Echte Videoqualität auf dem PC macht die MPEG-Kompression möglich. Orchid entwickelte mit der »Kelvin MPEG« eine Kombikarte, die reibungslosen Video- und Spielespaß verspricht.

Das digitale Zeitalter wirft seine Schatten voraus. Nachdem Audiodaten heutzutage beliebig kodiert, komprimiert und verhackstückt werden können, droht Videodaten ein ähnliches Schicksal zu ereilen. Die beliebten »Multimedia Leserbriefe« auf unserer monatlichen PC Player Plus-CD geben Ihnen einen Vorgeschmack. Diese Clips sind digitalisierte, nachbearbeitete und komprimierte Videofilme, die durch einen Software-Dekoder abgespielt werden. Die Qualität ist aber keinesfalls fernsehreif; neben einer Maximal-Auflösung von 320 mal 240 Bildpunkten ruckeln gerade mal 15 Bilder in der Sekunde über den Schirm. Bei diesen Daten geht dem PC auch langsam die Puste aus; wer Qualität wie von einem Videoband haben will, ist auf Zusatzhardware angewiesen.

Die Zeit ist reif für MPEG

Damit digitales Fernsehen überhaupt möglich wird, sitzen schon seit Jahren schlaue Köpfe bei der ISO (International Standards Organization) an Kompressionsverfahren. Ein spezielles Team names MPEG (Motion Pictures Experts Group, Experten-Gruppe für bewegte Bilder) entwickelte unter anderem MPEG-2 und MPEG-4, die im Breitband-Kabelfernsehen zur digitalen Übertragung eingesetzt werden können. Bekannter ist MPEG-1, welches sich am Datenträger CD-ROM orientiert und selbst auf Singlespeed-Laufwerken zu echtem Heimkino führen soll.

Die Auflösung eines MPEG-1-Films entspricht mit 352 mal 288 Punkten in 16 Millionen Farben dem theoretischen Viertel eines perfekten TV-Bildes, vergleichbar ungefähr mit der Qualität eines VHS-Bandes.

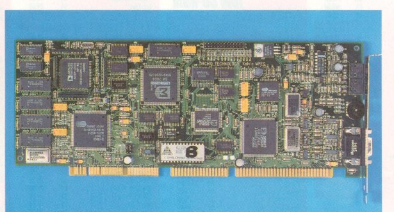
Trotzdem muß aufwendig gerechnet werden, um einen Film auf CD-ROM-Geschwindigkeit zu drosseln. Ein kompliziertes Verfahren, bei dem neue Bilder aus ihren Vorgängern berechnet werden, sorgt für Packraten von knapp 200 zu 1. So wird bloß gespeichert, was sich von Bild zu Bild eines Films ändert und auch da nur die Details, die das menschliche Auge überhaupt sieht.

Wegen diesen komplizierten, zeitraubenden Berechnungen ist eine MPEG1-Kodierung nur auf dicken Computern realisierbar, die pro Minute Film schon mal eine Stunde und länger rechnen. Auch das Abspielen ist so komplex, daß ein Pentium alleine es nicht in Echtzeit schafft; ein MPEG-Chip, der sich nur um das Entpacken von Bild und Ton kümmert, muß her.

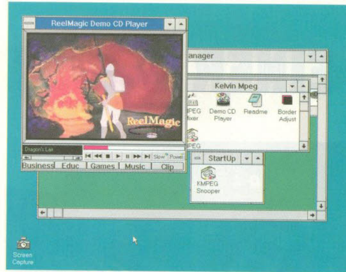
Der erste Hersteller, der eine MPEG-PC-Steckkarte für den Heimbereich vorstellte, war Sigma Designs mit der »Real Magic« (die vor kurzem noch »Reel Magic« hieß). Diese Karte wird, wie viele andere MPEG-Lösungen, über den Feature-Connector an die VGA-Karte angeschlossen und blendet das Videosignal in das Monitorbild ein. Das Verfahren hat durchaus Nachteile, da der Feature Connector nicht genügend genormt ist und es dutzende aktueller Karten gibt, mit denen »Real Magic« und Co. einfach nicht laufen. Noch dazu wird durch den Feature Connector die Schärfe des normalen Bilds (ohne MPEG) beeinträchtigt und alle Auflösungen größer 800 mal 600 sind gesperrt, was gerade Windows-PCs mit 17-Zoll-Monitoren gehörig die Suppe versalzt.

Setzen Sie alles auf eine Karte...

Der jüngste Trend geht deswegen zu Kombi-Karten, bei denen MPEG und VGA auf ein und der selben Steckkarte Platz finden. So kombinierte beispielsweise die kalifornische Firma Orchid bei der »Kelvin MPEG« den Original-Real-Magic-Chipsatz zusammen mit einer 64-Bit-VGA-Karte (Kelvin 64) und einer Soundkarte, was die Komplettkosten einer derartigen Video-Lösung deutlich senkt. Der geplagte Anwender freut sich aber am meisten darüber, daß keine Kompatibilitätsprobleme mit unverträglichen VGA-Chips und dem Feature Connector auftreten können. Außerdem klappt das Einblenden des Videobilds auch bequem bei 1024 mal 768, und dies völlig ohne Schärfe-Verlust in



Orchids brandneue Kelvin 64 vereinigt 64-Bit-VGA, MPEG-Dekoder und Soundunterstützung auf einer handlichen VLB-Karte



Ruckfreie Videos in VHS-Videoband-Qualität, entweder für Filme oder für Spiele, werden durch MPEG-Karten ermöglicht

der normalen VGA-Darstellung. Damit erst wird MPEG auch auf PCs interessant, die nicht nur zum Spielen dienen.

Der VGA-Teil der Orchid-Karte verwendet einen Cirrus-Logic 5434-64-Bit-Chipsatz, der auch unter DOS gute bis sehr gute Geschwindigkeitswerte bietet und Windows ganz schön Beine macht. Der MPEG-Chip beeinträchtig die VGA-Geschwindigkeit überhaupt nicht. Die eingebaute Soundkarte ist Soundblaster-kompatibel und läßt sich abschalten, wenn Sie eine bessere Karte im System haben. Zur Zeit gibt es nur eine VLB-Version, PCI ist in Vorbereitung.

Die Installation ist im Gegensatz zu anderen MPEG-Karten sehr einfach. Sie tauschen lediglich die alte VGA-Karte gegen die Kelvin MPEG aus und installieren die Treibersoftware; keine Jumper oder Kabelverbindungen erschweren den Einbau.

Der Lohn der Mühe: Zum einen lassen sich die neueren Spielfilme im »White Book«-Format auf dem PC ansehen (reine CD-i-Filme, von denen es nur eine Handvoll gibt, laufen nur mit bestimmten Sony-CD-ROMs), zum anderen können Sie natürlich alle Spiele spielen, die für die Real Magic programmiert wurden. Dazu gehören im wesentlichen die MPEG-Versionen von »Return to Zork« und »Dragon's Lair«, weitere Titel sind in Vorbereitung.

Aber Orchid hat den Markt nicht für sich alleine. Von Sigma Designs erscheint demnächst eine »Real Magic Rave«-Version mit eingebautem VGA-Chipsatz und auf der Comdex wurden unter anderem Kombis von Diamond,Genoa und Hercules gesichtet. Da die Kombi-Karten nicht wesentlich mehr kosten als einzelne MPEG-Decoder und noch dazu viel einfacher zu installieren sind, sieht es damit für die Zusatz-Karten ziemlich düster aus. **(mk)**

ORCHID KELVIN 64

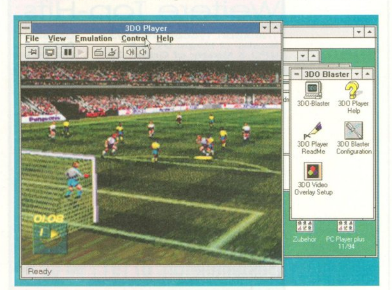
Hersteller: Orchid Technologies
Ca.-Preis: DM 650,—
Lieferumfang: PC-Steckkarte, Treibersoftware, Demo-CD
Lieferbare MPEG-Spiele: Return to Zork, The Horde, Man Enough, Dragon's Lair, Space Ace, u.a.

ZWEI SEELEN IN EINER BRUST

Konsolenfreaks können jetzt aufatmen und ihren ernsten Allerwelts-PC zum vollwertigen Action-Daddler aufrüsten. Noch vor dem Deutschlandstart des 3DO ermöglicht Creative Labs mit dem »3DO-Blaster« ruck-, bug- und konfigurationsfreie Spiele auf dem PC-Monitor.

Der Electronic-Arts Gründer Trip Hawkins erdachte vor zwei Jahren eine für damalige Verhältnisse revolutionäre CD-ROM-Konsole, das »3DO«. Er gründete eine neue Firma, die aber nicht selber die Konsole baut, sondern Lizenzen an Hardware-Hersteller wie etwa Panasonic oder Goldstar vergibt. Auch der Soundkarten-Produzent Creative Labs erwarb eine Lizenz, entwickelte allerdings kein Stand-Alone-Gerät, sondern eine Steckkarte für den PC. Der »3DO Blaster« (eine gewisse Konsequenz bei der Namensgebung ist nicht von der Hand zu weisen) erweitert einen PC zu einer 3DO-Konsole, vorausgesetzt, sie haben ihm vorher ein Original Creative-CD-ROM-Laufwerk, eine Soundkarte und eine VGA-Karte mit Feature-Connector eingebaut.

Den wesentlichen Vorteil einer Konsole wird jeder leidgeplagte PC-Spieler zu schätzen wissen: Alle Spiele laufen auf Anhieb, nichts muß konfiguriert werden und die Programme sind meistens vom Start weg fehlerfrei. Da man für Konsolen-CDs unmöglich Updates nachschieben kann, werden diese von den Herstellern auf besonders gründlich getestet. Auch technisch kann das 3DO punkten, denn es ist von seiner Hardware speziell auf Spiele zugeschnitten. Der PC hingegen läßt sich trotz seiner enormen Rechenleistung nur höchst unwillig dazu überreden, heiße Action-Renner in annehmbarer Geschwindigkeit über den Monitor flimmern zu lassen. Die Softwarequalität ist also vom technischen Standpunkt bei Konsolen besser, denn ein ruckelndes Spiel wäre dort undenkbar und würde wütende Proteste provozieren. PC-Spieler sind da toleranter und stören sich weniger an stockenden Pixelwüsten und hängenden Sounds.



Das 3DO-Bild wird auf Wunsch im Vollbildmodus, oder wie hier zu sehen, in einem Windows-Fenster angezeigt

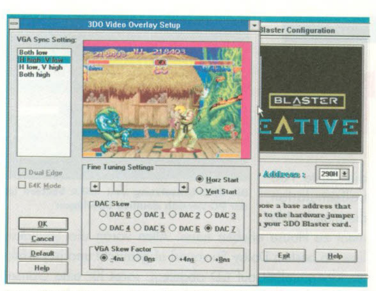


Der 3DO-Blaster belegt einen 16-Bit Steckplatz in voller Länge. Die mitgelieferte Sampler-CD enthält zehn spielbare Demos.

Viel Technik für mehr Spielspaß

Der 3DO-Blaster bietet den kompletten Chipsatz des Originalgerätes. Dieses enthält als CPU einen 32-Bit RISC-Prozessor namens ARM 600, der mit 12,5 Mhz getaktet wird. Zusätzlich werkelt ein Z80 mit 3,58 MHz. Diverse Spezial-Chips bemühen sich, die Grafikleistung auf Vordermann zu bringen. Für den Sound sorgen ein 16-Bit PCM-Chip (Pulse-Code-Modulation) und ein DSP (Digitaler Signal Prozessor), der Spezialeffekte ermöglicht. 2 MB Hauptspeicher, 1 MB ROM (das 3DO-DOS sozusagen), 1 MB Video-RAM, 64 KB Sound-RAM und 32 KB batteriegepuffertes RAM zum Speichern von Spielständen stecken auf dem Board. Die maximale Grafikauflösung von 640x400 Punkten bei 32768 gleichzeitig darstellbaren Farben aus einer Palette von 16,7 Millionen kann sich sehen lassen. Das 3DO-Gamepad liegt gut in der Hand und ist mit 7 Knöpfen ausgestattet. Videosequenzen in Quasi-TV-Qualität, glasklare Sprachausgabe und fließende Animationen gehören zum 3DO-Standard. Wer sich ersteinmal an ruckfreie, sofort funktionierende Spiele gewöhnt hat, wird PC-Produkte kritischer beäugen.

Vor den Spielespaß haben die Creative Labs-Entwickler jedoch den Schweiß gesetzt und der dürfte bei der komplizierten Installation reichlich fließen. Grundvoraussetzung ist natürlich, daß man ein original Creative-563B-CD-ROM besitzt. Schon der an sich kompatible Typ 562B wird vom Blaster nicht akzeptiert; andere CD-ROMs lassen sich gar



Bevor Sie loslegen, müssen Sie erst das Video-Overlay auf Ihre Grafikkarte anpassen

nicht erst einstecken. Da das 563er heutzutage für ein Doublespeed-Laufwerk fast schon zu teuer ist, grenzt Creative den Kreis potentieller Käufer gewaltig ein. Die Steckkarte selbst belegt einen 16-Bit-Slot und ist derart groß, daß bei manchen PCs der Einbau zum mechanischen Puzzle ausartet. Das CD-ROM-Laufwerk wird mit zwei Kabeln an den 3DO-Blaster angeschlossen, ebenso die VGA-Karte.

Hat man sich durch den mechanischen Teil der Installation gequält, folgen subtilere Probleme: Die Software läuft nur unter Windows und auch da maximal bei 800 mal 600 Punkten in 256 Farben; manche hochmodernen Grafikkarten (Diamond Stealth 64) funktionieren gar nicht, weil der Feature Connector bei Windows stillgelegt wird. Die CONFIG.SYS wird mit einem weiteren Treiber belastet (rund 3 Kilobyte), der bei uns beispielsweise »Kings Quest 7« zum Abstürzen brachte. Das eingeblendete Videobild muß mit kryptischen Parametern an die Grafikkarte angepaßt werden.

Hat man all diese Problemchen gelöst, fragt man sich nach dem Nutzen der Aktion: Statt auf dem großen Fernseher sehen Sie die Spiele auf dem kleinen Monitor; schärfer sind sie auch nicht und einen Mehrnutzen sucht man vergeblich. Selbst offensichtliche Boni, wie das Speichern des 32 KByte Save-Game-RAM auf der PC-Festplatte, wurden nicht eingebaut. Zu allem Überfluß kostet die Kombi CD-ROM und Blaster noch mehr, als ein Import-3DO aus England. Wenn erstmal der deutsche Vertrieb anläuft (angepeilt: Frühjahr 1995) fällt das Leistungsverhältnis der Creative-Karte noch weiter. Wirklich empfehlen können wir den 3DO Blaster also nur Menschen, die Ihre Konsolenwut mit einem PC tarnen wollen. **(mk)**

KURZINFO: 3DO BLASTER

Hersteller: Creative Labs
Ca.-Preis: DM 800,—
Lieferumfang: PC-Steckkarte, Gamepad, Treibersoftware, Demo-CD, zwei Spiele
Hardware-Voraussetzungen: Creative-563B-CD-ROM, Soundkarte mit CD-Sound-Eingang, kompatible VGA-Karte mit Feature-Connector, Windows 3.1, 4 MB RAM



BLASTER-FUTTER

Die entscheidende Frage vor der Anschaffung von 3DO-Blaster oder Panasonic-Konsole: Was taugt die Software? Einige Titel wie »FIFA Soccer« sind auf 3DO wesentlich besser als die PC-Versionen.

Obwohl das 3DO-System anfangs nicht die Verkaufserwartungen erfüllte, freuten sich die tapferen Besitzer seit Ende '93 über konstanten Software-Fluß. Rechtzeitig zur zweiten Hardware-Preissenkung in den USA (der Preis für das Panasonic-3DO fiel von ursprünglich 700 auf jetzt 400 US-Dollar) haben Quantität und Qualität der Spiele-Neuveröffentlichungen nochmals zugelegt.

Neben ordentlichen, aber nicht unbedingt spektakulären Umsetzungen von PC-Spielen (»Rebel Assault«, »Star Control 2«, »Sherlock Holmes«) locken exklusive 3DO-Spiele, welche die Fähigkeiten der CD-Konsole ans Tageslicht bringen. Als zuverlässigster Spieleproduzent hat sich Electronic Arts herauskristallisiert: Den Kaliforniern verdanken wir mit »Road Rash« das beeindruckendste 32-Bit-Rennspiel. Mit den Vorgängern für Segas Mega Drive hat die aufwendige 3DO-Variante nicht mehr viel gemein. Wir erleben ein faszinierendes Zusammenspiel von hervorragenden Live-Video-Optiken, vorberechneten Computergrafiken und sehenswerten 3D-Rennstrecken – und zwar alles bildschirmfüllend. Traditionell entscheiden bei »Road Rash« nicht nur Kurventechnik und Gasfuß über die Plazierung, gegnerische Biker werden mit Fußtritten und Faustschlägen zu Boden geschickt.

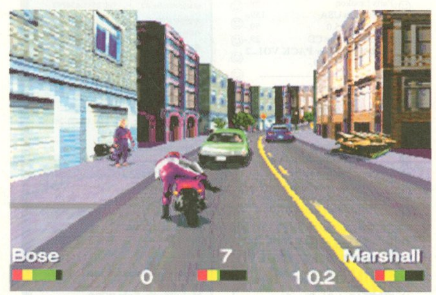
Noch eine Klasse höher spielt »FIFA Soccer« auf dem 3DO, die beste Fußballsimulation, die man im Moment zu Hause erleben kann. Allen voran die Soundkulisse, in bestem Dolby Surround abgemischt und in perfekter Klangqualität auf CD abgelegt, sorgt für eine Gänsehaut. Zudem lockern Live-Video-Mitschnitte aus berühmten Fußballspielen und rasante Kamerafahrten den actiongeladenen Freiluft-Kick auf. Auf dem Feld betrachten Sie die Aktionen aus sieben Kamerawinkeln, sehen stufenlose Zooms von Spielern und Zuschauertribünen und genießen alle Vorteile des bekannten »FIFA Soccer«. Ein bis sechs Personen machen gleichzeitig mit: Sportspiel-Freaks müßten sich alleine wegen dieser CD ein 3DO besorgen – zumal »John Madden Football« ähnlich gut inszeniert wurde und »NHL Hockey« bereits angekündigt ist.



Die 3DO-Umsetzung von »FiFA Soccer« ist der PC-Version deutlich überlegen

Die langjährige Prügelspiel-Hysterie ist PC-Besitzern zwar eher fremd, doch von Capcoms Handkanten-Mythos »Street Fighter 2« sollten Sie zumindest mal gehört haben. Passend zum gleichnamigen Universal-Kinofilm, der in Kürze anläuft, brachte Capcom das ultimative »Super Street Fighter 2 Turbo« auf den Markt – besser als die Module für die 16-Bit-Konsolen und bis auf Nuancen identisch mit dem konkurrenzlos erfolgreichen Arcade-Vorbild. Das ausgereifteste Prügelspiel wurde technisch und spielerisch professionell adaptiert und sollte vor allem in Amerika die 3DO-Verkäufe rasant in die Höhe treiben.

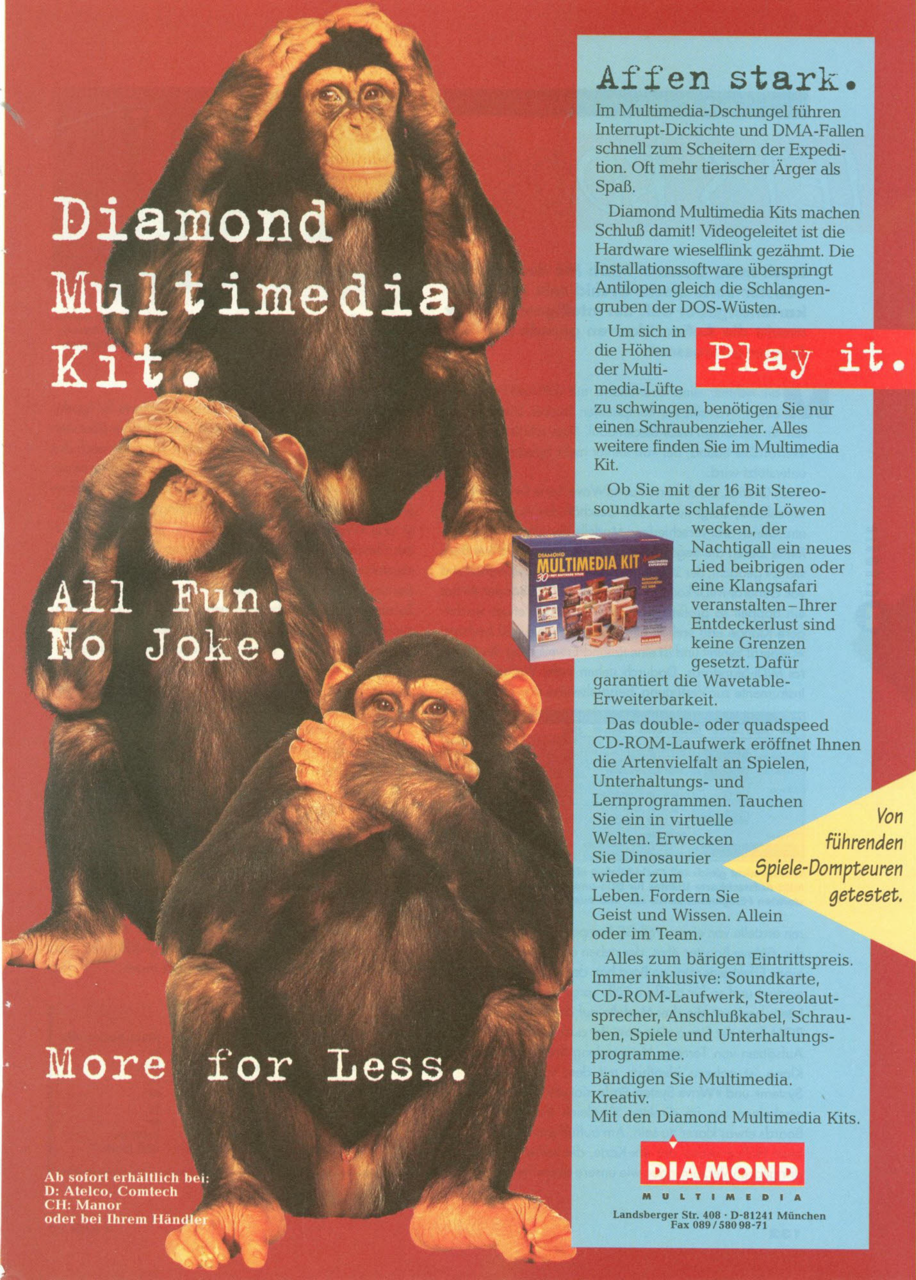
Während Sport- und Action-Titel auf dem 3DO recht gut gedeihen, schauen Abenteuerspieler und Simulations-Fans bislang in die Röhre. Insofern macht das 3DO als Ergänzung zu Ihrem PC wieder Sinn – zumal für die nächsten Monate weitere Highlights in Arbeit sind. So erwarten wir das prächtige Autorennen »Need for Speed« von Electronic Arts sowie Crystal Dynamics' »Gex«, das erste Jump-and-Run fürs 3DO. **(Winnie Forster/hl)**



Das rassige Action-Motorradrennen »Road Rashn überzeugt durch schicke 3D-Grafik

EMPFEHLENSWERTE 3DO-SPIELE

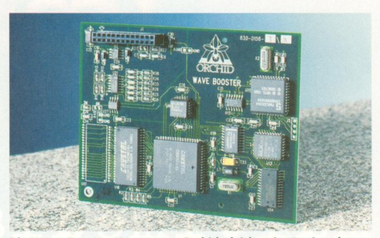
Titel	Hersteller	Genre
Demolition Man	Virgin	Action
FIFA Soccer	Electronic Arts	Fußballsimulation
John Madden Football	Electronic Arts	Football-Simulation
Night Trap	Digital Pictures	Interactive Movie
Rebel Assault	LucasArts	Weltraum-Action
Road Rash	Electronic Arts	3D-Motorradrennen
Shockwave	Electronic Arts	Action
Slayer	SSI	Rollenspiel
Street Fighter 2 Turbo	Capcom	Prügelspiel
Super Wing Commander	Electronic Arts	Weltraum-Action
Total Eclipse	Crystal Dynamics	Weltraum-Action


Diamond Multimedia Kit.
All Fun. No Joke.
More for Less.
Affen stark.
Im Multimedia-Dschungel führen Interrupt-Dickichte und DMA-Fallen schnell zum Scheitern der Expedition. Oft mehr tierischer Ärger als Spaß.
Diamond Multimedia Kits machen Schluß damit! Videogeleitet ist die Hardware wieselflink gezähmt. Die Installationssoftware überspringt Antilopen gleich die Schlangengruben der DOS-Wüsten.
Play it.
Um sich in die Höhen der Multimedia-Lüfte zu schwingen, benötigen Sie nur einen Schraubenzieher. Alles weitere finden Sie im Multimedia Kit.
Ob Sie mit der 16 Bit Stereosoundkarte schlafende Löwen wecken, der Nachtigall ein neues Lied beibringen oder eine Klangsafari veranstalten – Ihrer Entdeckerlust sind keine Grenzen gesetzt. Dafür garantiert die Wavetable-Erweiterbarkeit.
DIAMOND
MULTIMEDIA KIT
Das double- oder quadspeed CD-ROM-Laufwerk eröffnet Ihnen die Artenvielfalt an Spielen, Unterhaltungs- und Lernprogrammen. Tauchen Sie ein in virtuelle Welten. Erwecken Sie Dinosaurier wieder zum Leben. Fordern Sie Geist und Wissen. Allein oder im Team.
Von führenden Spiele-Dompteuren getestet.
Alles zum bärigen Eintrittspreis. Immer inklusive: Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Stereolautsprecher, Anschlußkabel, Schrauben, Spiele und Unterhaltungsprogramme.
Bändigen Sie Multimedia. Kreativ. Mit den Diamond Multimedia Kits.
DIAMOND
MULTIMEDIA
Landsberger Str. 408 · D-81241 München
Fax 089 / 580 98-71
Ab sofort erhältlich bei:
D: Atelco, Comtech
CH: Manor
oder bei Ihrem Händler

Test: Orchid Wave Booster

LET'S BOOST

Noch mehr General MIDI: Mit der Wave Booster-Serie stockt Orchid sein Soundkartenangebot auf. Ein intelligentes Utility macht die Aufsteckkarten gerade für Spieler interessant.



Die Wave Booster-Karten von Orchid gleichen im Design denen anderer MIDI-Aufsteckkarten. Da die Chips auf der der Soundkarte zugewandten Seite liegen, verbraucht das zusammengesteckte Board im Regelfall nur einen Slot im PC.

Hardware

Man nehme: eine Soundkarte mit MPU-401-Port und einem WaveBlaster-kompatiblen Stecker. Diese garnieren wir mit einem MIDI-Steckmodul. Man erhält: wuchtigen WaveTable-Sound, der von immer mehr Spielprogrammen unterstützt wird.

Auch Orchid, durch seine SoundWave-Serie General-MIDI-vorbelastet, steigt nun in das Geschäft der Aufsatzmodule ein. Gleich drei verschiedene Modelle der »Wave Booster«-Reihe zieren die Regale. Für Einsteiger ist der »Wave Booster 2« gedacht, der 2 MByte Instrumenten-Daten enthält und voll General-MIDI-kompatibel ist. Der »Wave Booster 4« hat ein doppelt so großes ROM und deswegen etwas wuchtigere Klänge und enthält alle GS-Instrumente. GS bedeutet »General Synth« und ist eine Roland-Erweiterung des General MIDI-Standards. Dadurch stehen mehr Variationen der Instrumente zur Verfügung, beispielsweise drei Elektrogitarren anstelle von einer. Voll GS-kompatibel ist allerdings erst der »Wave Booster 4fx«, der neben den Instrumenten auch einen Effektgenerator an Bord hat, der Hall und Raumklang erzeugt und so für größere Fülle sorgt.

Warum nicht gleich so? Orchid liefert als erster Hersteller einer MIDI-Aufsteckkarte Utilities für DOS und Windows, um die versteckten Fähigkeiten selbst ein- und ausschalten zu können.

Intern basieren die drei Modelle auf dem Chip- und ROM-Satz der Firma »Dream«, der auch in den MIDI-Aufsätzen von Terratec Verwendung findet. Dessen Klang ist nahezu identisch mit dem von »Wave System« und »Wave System Professional«, allerdings erscheinen uns im direkten Vergleich die Orchid-Boards etwas klarer zu sein. Am auffälligsten ist dies beim Hallgenerator der 4fx-Karte, die keine so aufdringlichen Verzerrungen wie unsere ältere Terratec-Karte produziert.

Während das 2er-Modul klar als Einsteigerkarte für Spieler konzipiert wurde und für 230 Mark oder weniger über den Ladentisch wandert, liegt den beiden 4er-Modellen noch das Sequenzer-Programm »CuBase lite« bei, welches in seiner Profi-Version bei so manchem Musiker schon ganze Alben produziert hat. Viel wichtiger ist allerdings ein kleines Utility, das »Wave Booster Control Panel«. Zum ersten Mal in der Geschichte der WaveTable-Zusätze bequemt sich ein Hersteller, ein komfortables Programm mitzuliefern, durch das der Kunde erst die Fähigkeiten seiner Karte nutzen kann. Zu den einfachsten Übungen gehört noch das Umschalten zwischen der MT-32-Emulation und dem General-MIDI-Modus. Das Control Panel kann auch die Instrumenten-Variationen und die einzelnen Drumsets auswählen und beim 4fx die Hall-Effekte gezielt steuern. Theoretisch wäre das alles auch bei Roland und Terratec möglich, doch mangels Software schlafen dort die entsprechenden Fähigkeiten. Alle für Spiele wichtigen Effekte lassen sich in der DOS-Version des Panels einstellen; die Windows-Variante kann noch mehr und ist in der Zusammenarbeit mit dem CuBase-Sequenzer gerade für Musiker interessant.

In das harmonische Bild aus fairem Preis, gutem Klang und nützlichen Software-Beigaben will nur die übergroße Verpackung nicht passen, die man aber geleert prima zum Mittrommeln verwenden kann. Wie für alle anderen Wave Table-Aufsätze gilt aber auch hier: Wenn Sie keine »Trägerkarte« haben, also eine Soundkarte mit WaveBlaster-Stecker und einem echten Hardware-MPU-401-Port, nutzt Ihnen der ganze Aufsteck-Schickschnack nichts. **(bs)**

KURZINFO: Wave Booster

Modell	Wave Booster 2	Wave Booster 4	Wave Booster 4fx
General MIDI	ja	ja	ja
MT-32-Emul.	ja	ja	ja
GS-Instrumente	nein	ja	ja
GS-Effekte	nein	nein	ja
Echo/Hall	nein	nein	ja
CuBase lite	nein	ja	ja
ROM	2 MByte	4 MByte	4 MByte
ca. Preis	230 Mark	330 Mark	430 Mark



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs), Michael Kim (mk)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger

REDAKTIONSASSISTENZ
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Gestaltung: Journalsatz
Wings of Glory: © Origin/Electronic Arts

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 769-199

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
und Jens Klüver, Tel. (08121) 769-380
International Sales: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (08121) 769-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

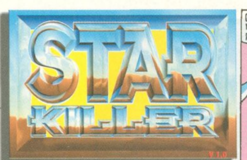
VERTRIEBSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer
0943-6693

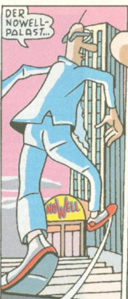
SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 199,– (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 99,50 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 171,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 223,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 111,50 (nur (PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1499,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Rembrandtstraße 9, A-1020 Wien
Tel.: (02 22) 33 09 754, Fax: (02 22) 33 09 754/20
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,–
Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich



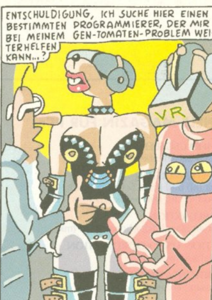
ALPENGLÜHN 66

DER KAMPF GEGEN DIE GEWALTTÄTIGEN GEN-TOMATEN TOBT AN ZWEI FRONTEN. WÄHREND TRANTOR DEM GEMÜSE MIT SEINEM GESANG ZUSETZT, SUCHT DR. BOBO NACH EINER SOFTWARE-LÖSUNG. KANN ER AUF SHAREBÄR DEN KONSTRUKTEUR DES GEN-ALGORITHMUS AUSFINDIG MACHEN? STARKILLER IST INDES IN DEN WEITEN DES SEIFERSPACE VERSCHOLLEN...

TEXTE: HEINRICH LENHARDT
BILDER: ROLF BOYKE









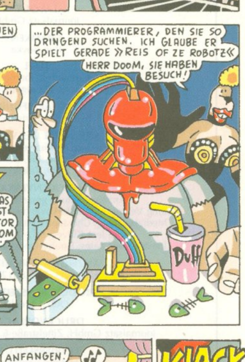






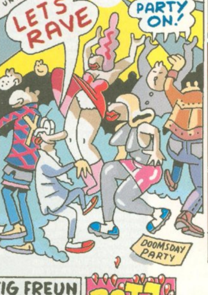




















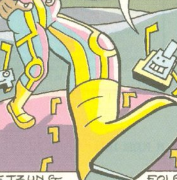




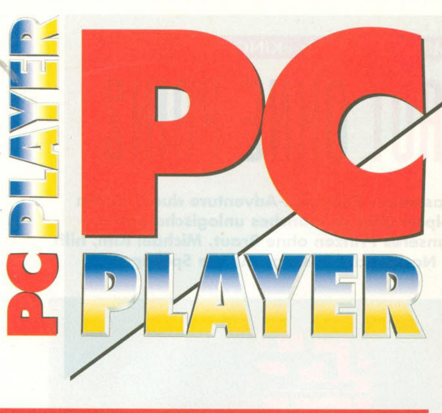




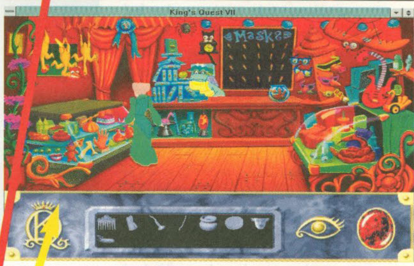




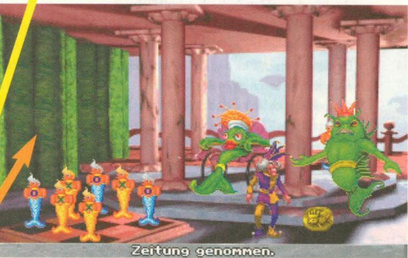
FORTSETZUNG FOLGT...



TIPS & TRICKS



TIPS & TRICKS ab Seite



Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG: »KING'S QUEST 7«

BRAUT OHNE PRINZ

Wer Sierras neues Zeitlupen-Adventure durchspielen will, stolpert über so manches unlogische Rätsel. Die Lösung unseres Prinzen ohne Braut, Michael Kim, hilft allen Nachwuchs-Rosellas auf die Sprünge.

Das Königreich Daventry ist reich an köstlichen Legenden. Erst vor kurzem wurden die verschollen geglaubten Tagebücher von Regentin Valanice und der bezaubernden Tochter Prinzessin Rosella wiedergefunden. Getrennt voneinander durchlebten sie vor des Töchterleins Traumhochzeit die unglaublichsten Geschehnisse.

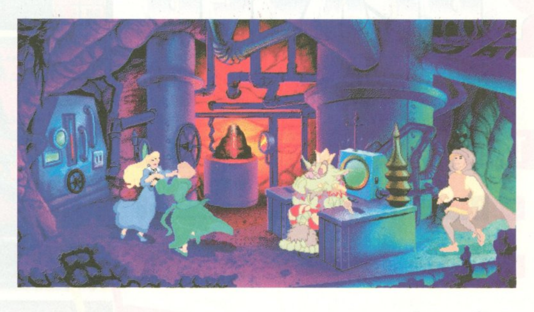
Kapitel 1: Mit Valanice durch die Wüste

Oh Rosella, wie ich Dich vermisse! Nur öde Wüste um mich herum. Vom Kaktus nahm ich den abgerissenen Stoff von meinem Kleidchen.

Um mich zu trösten, wanderte ich vom Startpunkt aus zwei Felder nach Süden, wo ich ein Jagdhorn fand. In der Höhle nordwärts erfreute mich ein Frühstückskorb, den ich im Inventar öffnete und rotierte, woraufhin ich ein Maiskorn entdeckte. Den Tontopf ließ ich ebenfalls mitgehen; beim vierten Zugreifen gesellte er sich zum Inventar.

Ich suchte eine Stelle, wo Wasser in den Sand tropfte und pflanzte den Mais ein. Puff! Neben der neuen Maisstaude untersuchte ich die Pflanze, schaute mir die Malerei über der Höhle an und schnappte mir den Samen aus dem nun offenen Gewächs. Einen Maiskolben kann man immer gebrauchen. Alsdann plauderte ich mit der kurzsichtigen Ratte in dem niedlichen Häuschen, reinigte das Jagdhorn und blies forsch in den Bau des frechen Hasen. Der entsetzte Mümmelmann hinterließ mir ein Stück Fell und die Brille. Der Ratte überreichte ich die Sehhilfe und tauschte außerdem den Samen gegen eine Türkisperle.

Am Pool nahm ich Stock und Salz und drehte am Statuenkopf. Die Perlen am Hals gehörten alle in die dritte Reihe und das Armband wollte berührt werden. Am Grunde des jetzt leeren Pools schaute ich mir die Opferschale genau an, legte meine Türkisperle drauf und grabschte dafür nach dem V-Stein. Bevor ich in den unheimlichen Skorpiontempel kam, bastelte ich mir aus Stock und Stoff eine Fahne. Damit winkte ich dem Monstrum, das dann in die Säule stach.



An der Statue drehte ich den großen Tränentropfen. Huch, was für schöne Steinchen! Den blauen legte ich auf die untere Hand, den gelben auf die obere und den roten hinten rechts hinter die Figur. Mit dem V-Teilchen und dem Türkis, der jetzt erschienen war, gelang mir ein neues Kunstwerk, das wie ein Schlüssel aussah. Zweimal Westen, dann nach Norden und ich konnte mit dem Stock eine Stechbirne aus dem Kaktus pulen. Über der großen Tür entdeckte ich ein Schloß, in das mein Do-it-yourself Türkis-Schlüssel wie angegossen paßte.



Später erfuhr ich, daß ich, anstatt am Anfang das Jagdhorn zu holen, einen Maiskolben in die Hand von der Statue am Pool hätte geben können. Mit dem Tontopf ein wenig Salzwasser geschöpft, in die Statuen-Schüssel umgefüllt und ein wenig reingeheult - schon hätte ich frisches Wasser produziert. Weinen tat ich übrigens immer dann, wenn ich Rosellas Kamm ansah. Das Wasser hätte ich im Tontopf mitnehmen können und es hätte dem Wüstengeist gutgetan, der im Austausch entweder Insektenpulver oder ein Seil vermacht hätte. Ersteres schadet dem Skorpion und mit dem Seil fängt man Hasen, indem man es zwischen zwei Kakteen hängt.

Kapitel 2: Rosella, die Trollbraut

Was ist mit mir geschehen? Ich bin in eine häßliche Troll-Dame verwandelt worden! Außerdem soll ich jemanden heiraten, der dem Ehemann meiner unglücklichen Kollegin aus Britannien täuschend ähnlich sieht. Also bin ich aus dem Schlafzimmer in die Halle geflüchtet. Mathilde schickte mich zum Zutatenholen für die Zaubersuppe, die mich wieder zur anmutigen Prinzessin verwandeln soll.

Ratzfatz die Spielzeugmaus und das Schild an der Hallenwand gebunkert, dann ostwärts in die Küche. Der eklige Koch hatte keinen Spaß an der Maus, hehe. Aus dem Regal klaute ich die Goldschüssel - aber nicht die aus billigem Bronze, wobei ich sie mir im Inventar genau angucken mußte. Die Maschine rechts davon spendierte gebackene Käfer. Die Trolle im großen Bade-Schlammloch verrieten nach zweimaligem Besuch ein neues Schlafmittel.

Westlich an der Werkstatt vorbei gab es eine Höhle. Eine Laterne lag da rum und das Smaragdwasser paßte gut in die Goldschüssel. Am Abgrund spürte ich Aufwind, so daß ich erst auf die vordere Säule sprang, um mich dann mit nassem Schwefel einzudecken. Zack, in die Werkstatt und am Feuer die Laterne angezündet. Der blöde Troll hatte mich dumm angemacht, worauf ich den Schwefel reinen Gewissens in die Flamme warf, um ihn einzuschläfern.

Mit der Zange von der Werkzeugstange griff ich die braune Schachtel und gab sie in den Wassereimer. Der entstandene Silberlöffel erfreute mein Jungmädchenherz. Zurück mit der Zange ging's dann nach Westen, zur Troll-Brücke. Der dicke Troll ließ mich nicht vorbei. Also betrachtete ich das Schild im Inventar und fand heraus, daß man die Spitze abschrauben konnte. Dies war kein Problem und das Befestigen an der Holzkarre erst recht nicht. Ich benutzte die Spitze als Radnabe und fuhr mit der Seifenkiste den Troll um, der in der Lava verglühte.

Die Drachenhöhle und besonders die Juwelen verwirrten mich derart, daß ich dem traurigen Drachen die brennende Laterne anbot und einen Edelstein erhielt. Diesen brachte ich zum Juwelier in die Werkstatt, der mich dafür mit Hammer und Meißel bestückte, denn ich wollte dem Drachen eine Schuppe abschlagen. Dabei achtete ich darauf, daß der Schwanz am Boden lag, denn mein Leben war mir lieb und teuer.

Nun waren alle Zutaten beisammen. Ich fing mit der Goldschüssel an und gab Mathilde noch den Silberlöffel, die Back-Käfer und die Drachenschuppe. Zupp, wurde ich zu dem Menschen, den ich am meisten liebe und bekam sogar noch eine Silberkugel. Im Schlafzimmer wurde ich zum Möbelschlepper, denn ich stapelte Nachttisch, Stühlchen und Polster aufeinander, um durch das Trollbild fliehen zu können. Den entsprechenden Drachenfrosch reichte ich gleich an Mathilde weiter, die mir dafür ein Zauberseil andrehte. In der Brückenhöhle südöstlich mußte ich die böse Malicia mit der bewährten Spielzeugmaus erschrecken, bevor ich das Seil an den Aufzug knüpfen konnte, um dann im Korb nach oben zu fliehen.

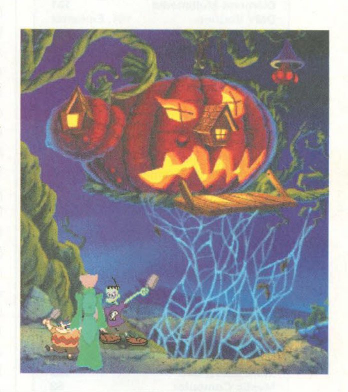
Kapitel 3: Valanice und der himmlische Fall

Pah, eine Riesenechse! Eine Stechbirne gab ich ihr und weg war sie. Nordwestlich mußte ich mich endlos mit einem kranken Hirsch unterhalten, bis er mir von Lord Felspar erzählte. Nördlich gab's einen Schlammfluß mit Steinen. Links, mitte und oben waren die Sprünge. Die dicke, rote Ekelspinne paßte gut in meinen Frühstückskorb und den putzigen Vogel befreite ich gerne.

Nordwestlich ging ich durch die kleine Tür rechts vom Stadttor. Seltsam quiekende Küken berichten von einer bevorstehenden Katastrophe: Der Himmel fällt! Nachdem mein goldener Kamm den Edelpudel gerührt hatte, führte ich im China Shop ein ernstes Gespräch mit Fernando, dem Ochsen. Im Osten mußte der Vogelkäfig abgedeckt und geöffnet werden. Über den befreiten Chinavogel freute sich Fernando-Ochse, der mir glückstrahlend eine Maske übergab. Diese zog ich an, so daß ich uneingeladen an der großen Party in der Stadthalle teilnehmen konnte.

Langeweile trieb mich nach hinten zur bunten Tür. Rechts die Treppe runter, dann ab ins Puderzimmer. Der dritte Zerrspiegel von rechts saugte mich in ein Büro, in dem die Schublade an der rechten Schreibtischseite eine magische Statue enthielt. Zurück zur Party, raus aus der Stadthalle. Östlich am Teich wartete ich, bis der Käse dorthinein fiel und die Elster erschreckt davonflog. Die Holzmünze aus dem Nest befriedigte auch meinen Sammlertrieb. Erstmal Salz gegessen, dann hinein in den Faux Shop. Für die Maske bekam ich von der Schildkröte das unvermeidliche Gummihuhn, für den Holzgroschen ein Buch. Endlos war der Weg zurück durch die Wüste, aber ich wußte, daß die reimende Ratte mir für letzteres eine Krücke überlassen würde.

Wieder im Wald am Bach angekommen, sah ich auf der linken Seite von Vögelchen umflatterte Zaubertulpen, an denen ich meinen Tontopf mit Nektar auffüllen konnte. In der Stadt fischte ich mit der Krücke den Käse aus dem Teich, woraufhin ich überrascht meiner Verhaftung beiwohnen durfte.



Inserentenverzeichnis

Dieser Ausgabe liegen Beilagen der Firma Pearl Agency, sowie einem Teil der Auflage der Firmen 1 & 1 Direkt, Starcom und Vogel-Verlag bei.



Kapitel 4: Gruselstunde mit Rosella

Ha, befreit! Der nette Totengräber hatte mich an der Schaufel nach draußen gezogen. Ob er wohl schon verheiratet ist? Ich versuchte, ihn darüber auszufragen, aber er erzählte mir nur von seiner vermißten Ratte Iggy. Erst südöstlich, dann westlich guckte ich je einem mißratenen Kind zu, bis am Kürbishaus ein Seil hing, an dem ich meinen Luxuskörper hinaufzog.

Das Rückgrat-Gerippe und der Beutel mit dem Fuß darin, die den Sarg verzierten, mußte ich einfach haben. Ab nach unten, dann westlich zu Dr. Kadavers Haus und rein.

Der Doktor schluckte das Rückgrat hinunter und beglückte mich mit einem originellen Scherzartikel. Am Kürbishaus wurde ich letzteres an die Horrorkinder los (ich legte nur den Kasten auf den Aufzug und stieg nicht mit ein), die im Streit die Ratte Iggy aus dem Fenster warfen. Das possierliche Tierchen tauschte ich bei Totengräber-Adonis gegen eine Trompete. Südöstlich freute sich eine Katze im Sarg über die Befreiung mit Hammer und Meisel. Diese Kinder sind ja zu allem fähig! Ich schwatzte noch ein wenig mit Pussycat und dankte für den Tip und das Extraleben. Im Norden wurde dann die Schaufel geschnappt und der Knochenbusch gesucht. Eine schreckliche Szenerie. Ich lief solange herum, bis der rechte Ast vom großen Baum nach unten gebogen war, posierte dann links neben dem Gerippe und blies in die Trompete. Totengräber-Boy kam und buddelte mit seiner Maschine ein Loch, in das ich hineinhüpfte. Noch ein Sarg! Am Schloß auf den Schädel, die Fledermaus, die Spinne gedrückt und ab die Ketten. Der Königstroll mochte Drachenfrosch, Hammer und Meisel; flugs öffnete sich sein Armband. Irgendwann hatte ich dann einen Zauberstab und einen Miniaturkönig.

Der schwarze Umhang war so unkleidsam, daß mich keine Boogey-Männer mehr angriffen. Ich besuchte Dr. Kadaver wegen des Anti-Pflanzen-Sprays. Östlich wurden die Bälger erschreckt und im Garten das grüne Pflanzen-Monster besprüht. Fleischfressende Venusfliegenfallen freuen sich über Füße in Beuteln, so daß mir die rote Blüte unten wehrlos in die Hände fallen konnte. Weiter zu Malicias Haus und hintenrum geschlichen. Den Efeu beiseite zu räumen, mit der Schaufel zu graben und hineinzuklettern war einfach. Ich mußte mich aber gleich unter der Diele verstecken und die Hundenase mit der Anti-Pflanzen-Tinktur ansprühen.

Nach langem Stöbern in der dritten Schrank-Schublade fand ich ein seltsames Gerät. Die Kleider zurückgelegt, den Wollstrumpf genommen und raus durchs Dielenbrett. Mit dem Umhang wanderte ich nach Osten zum Gruselbären, der nicht übermäßig über die mit der Wollsocke abgefeuerte Silberkugel begeistert war. Nördlich besuchte ich in einer Stadt eine oberöde Party, die noch nicht mal meiner Mutter gefallen würde und ging hinten raus.

Komischerweise wußte ich, wo der Puderraum war und putzte dort mit der Socke das Schild an der Engels-Statue, um es lesen zu können. Die Trauben an der Säule bearbeitete ich mit Hammer und Meisel und schlug die Goldtraube heraus. Diese gab ich der Statue und schon war der Brunnen halb offen. Links hingelaufen, mit dem Zauberstab den Mini-Troll vergrößert, der beim Umbau half. Dann hinuntergesprungen zur geheimen Trollhöhle.



Kapitel 5: Valanice verträumt

Um die wiedergewonnene Handlungsfreiheit zu genießen, hing ich das Gummihuhn an den Baum rechts und den Käse noch dazu. Nachdem das Huhn abgeflitzt war, nahm ich die Feder. Beim Schlangenverkäufer tauschte ich die magische Statue gegen die Anti-Werwolf-Salbe.

Aus der Stadt herausgehend, hielt ich einen kleinen Tratsch mit dem Hirsch, um danach östlich mit der Feder den schnarchenden Stein aufzuwecken. Also zurück zu den Statuen am vertrockneten Flußbett und der vor-

deren den Nektar eingegossen, woraufhin Wasser und Regenbogen auftauchten. Westlich davon rieb ich mich mit der mit dem Hasenfell vermengten Anti-Werwolf-Salbe ein. Zum Kaninchen verwandelt sprang ich am Werwolf vorbei und konnte den Garten verlassen. Ins Kürbishaus zu klettern und der Mumie den Knochen abzunehmen kostete mich keine Gewissensbisse.

Zweimal Westen und einmal Nord brachten mich zum schwarzen Schattenhund, der sich über den Knochen freute, geschwätzig wurde und ein Pferdemedaillon rausrückte. Letztere gab ich der Heulsuse südlich und vom Osten holte ich den Feuerwerkskörper, der problemlos die Gruft-Tür sprengte. Der Hundesarg hatte einen Totenschädel für mich. Diesen mußte ich auf der Straße blitzschnell an den kopflosen Reiter übergeben. Eine Pferdeflöte und die Ankunft in Etheria waren der Lohn meiner Bemühungen.

Östlich erklomm ich den Berggipfel sowie den darauf befindlichen Baum und klaubte aus den Trauben Ambrosia. Bei den vier Regenbogen rutschte ich den südöstlichen hinunter und legte ein wenig Ambrosia in das Füllhorn von der hinteren Statue. Die Zwetschge war genau das richtige für den blutenden Baum, der sich daraufhin in Ceres verwandelte.

Mit der Pferdeflöte kam ich zu Etheria zurück. An der nordöstlich gelegenen Harfe zupfte ich die Saiten 1, 5, 6 und 4 und berührte den Harfenkopf, um mich zu den drei Feen zu warpen. Mit ihnen mußte erst alles ausführlich beredet werden. Der südwestliche Regenbogen führte ins Grusel-Land, wo ich mich in Dr. Kadavers Behandlungs-Sarg legte, um friedlich einzuschlafen. Der Alptraum war beunruhigend, so daß ich mich nach Etheria und dann zu den Feen zurückflötete, die mir Ceres' Rat empfohlen.

Der südöstliche Regenbogen führte dort hin. Dann die Flöte benutzen, den südwestlichen Regenbogen betreten und der Weg war frei zu Malicias Hütte. Ich probierte solange, hinter das Haus zu gehen, bis ihr Köter dabei nicht mehr bellte. Davor lief ich jedesmal ein wenig hin und her. Dann ab ins Loch, den Kopf unter die Diele gesteckt und gewartet, bis Malicia abhaute.

Die Lampe rechts versorgte mich mit einem Kristall. Hinaus, vors Haus und Griff zur Flöte, dann den nordwestlichen Regenbogen zur Wüste in den Skorpiontempel begehen. Dort lud ich den Kristall an der Statue mit Sonnenlicht auf, flötete mich nach Etheria und dann per Harfe zu den Feen, die mir den Traumfänger gaben. Den konnte ich auch gut gebrauchen, denn als ich den Berg hinaufkletterte, griff mich ein widerlicher Alptraum an, der aber damit schnell verschluckt war.

In der Höhle sprach ich mit dem Traumweber, zeigte ihm den Traumfänger und erhielt den Traumteppich. Mit letzterem kam ich ins Traumland, wo ich gleich mit dem Traumschlucker einen weiteren Alptraum abwehren durfte. Südlich schmolz der Kristall das Eis von Maab, die ein Zauber-Zaumzeug zuviel hatte. Damit spazierte ich rauf auf den Berg, um den weißen Pferde-Wind Scirocco einzufangen.

Kapitel 6: Rosella schnappt sich ihren Prinz

Die zwei Trollkönige prügelten sich wie wild, so daß ich den Zauberstab auf »F« stellte, indem ich im Inventar auf den unteren Knopf drückte und auf dem Knauf die Einstellung überprüfte. Dem Trollkönig, der an die



hintere Wand gefetzt wurde, schlug ich mit dem Zauberstock an die Birne, woraufhin er sich in Edgar verwandelte. Im Vulkan benutzte ich die Schaufel, um ein Loch zu graben. Die Lava blubberte nämlich ganz schön schnell heran.

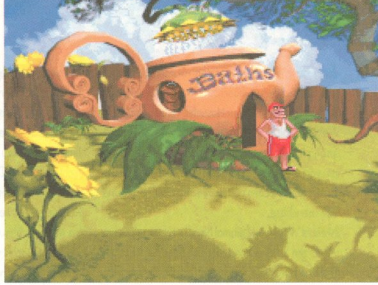
An der Trolltür drückte ich erst das linke, dann das rechte Auge und als letztes die Nase. Das mysteriöse Gerät aus Malicias Schublade lud ich an der Steckdose rechterhand an der linken Maschine auf, bis es blinkte und weckte den echten Trollkönig mit der Blume. Dieser konnte den Vulkan gerade noch rechtzeitig am Überkochen hindern.

Was für ein Wiedersehen! Mama und Edgar tauchten auf. Ich war gerührt. Mit dem aufgeladenen, mysteriösen Gerät verwandelte ich Malicia in einen Säugling und das Extraleben spendete ich Edgar, meinem Gatten in spe. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann zeugen sie ein paar frische Königskinder für »King's Quest 8«... (mk)

Komplettlösung »Kyrandia 3«

MALCOLMS MAROTTEN

Hofnarr Malcolm auf der Flucht: Wie der Mord-Verdächtige seine Unschuld beweisen kann, zeigt Pausenclown Stangl mit der Komplettlösung zum 3. Teil der Kyrandia-Saga.



Malcolm in seinem Element: Mit einem Schauer heißen Wassers verjagt er die Badenden und mopst sich das Wams aus dem Fenster

Selbst wer mit einem derart hochkarätigen Humor-Potential gesegnet ist wie Hofnarr Malcolm kann angesichts der Beschuldigung, das holde Königspaar gemeuchelt zu haben, jeden Gedanken an einen kleinen Scherz verlieren. Mit einem frisch geschmierten Fisch-Creme-Sandwich in der Hand begeben wir uns dennoch wohlgemut auf die kürzeste Reise zur Lösung des Adventures. Andere Wege sind auch möglich und hängen von Ihrem Wagemut ab. Tip: Um mehr Punkte zu kassieren, sollten Sie die verrücktesten Aktionen ausprobieren.

Verkleiden ohne Leiden

Erstes Problem für den Hofnarren: Mit seinen gelb-lila Klamotten erkennt ihn jeder in Kyrandia und hetzt prompt Hilfssheriff Herman auf seine Fersen. Also müssen wir uns erstmal eine kleine Verkleidung besorgen. Der einfachste Trick ist der Austausch der albernen Narrenkappe gegen eine andere Kopfbedeckung. Malcolms Aversion gegen Eichhörnchen ist wohlbekannt und so ist es naheliegend, die kecken Nager zu mißbrauchen. Allerdings sind die kleinen Tiere extrem aggressiv und erst im hypnotisierten Zustand bereit zur Zusammenarbeit. Dazu benötigen wir Malcolms Lieblingsspielzeug aus vergangenen Tagen, die Eichel-an-der-Schnur, die wir im Schrank in seinem Zimmer finden. Unter dem Bett liegt praktischerweise der Narrenstab. In diesem Raum findet sich auch ein Familienalbum, dessen letzte Seiten offenbaren, daß Malcolm eigentlich ein Mitglied der Königsfamilie ist! Die ganze Tragweite dieser Nachricht wird uns aber erst später bewußt...

Damit das Eichhörnchen bei der Müllhalde nicht davonläuft, lenken wir es mit etwas Sesam aus der Molkerei ab und klicken dann mit der Schnur darauf. Das hypnotisierte Tierchen wird auf Malcolms Haupt gesetzt und schon erkennt ihn niemand mehr – fast niemand. Denn seine Widersacherin Zanthia läßt sich davon nicht ablenken und hetzt uns prompt Hilfssheriff Herman auf den Hals. Muß Malcolm (er sollte sich prinzipiell im Lügen-Modus befinden) doch einmal in den Knast, befolgen wir artig die Anweisungen von Rowena und beginnen dann wieder von vorne. Aber besser besorgen wir uns eine noch überzeugendere Verkleidung. Dazu angelt man sich am Dock mit einem gebogenen Nagel-an-der-Schnur einen Aal und steckt diesen dem Pantomimen in die Kapuze. Von ekligen Gerüchen geplagt wird dieser schnell ins Bad entschwinden. Wir knacken mit Hilfe eines gebogenen Nagels und der Eichel-an-der-Schnur die Gebühren-Box am Eingang zum städtischen Bad. Da uns Vince dank der Eichhörnchen-Perücke nicht erkennt, manipulieren wir ungehemmt die Temperatur mittels der Apparatur am Baum. Ein heißer Schauer Wasser auf die Bewohner löst eine mittelschwere Panik aus, die den guten Vince ablenkt, so daß wir uns ungestört das Wams (bzw. das Mimen-Outfit) mopsen, das im Fenster des Bades hängt.

Wie entkomme ich Kyrandia?



Insgesamt kann sich Malcolm auf sechs verschiedene Arten aus Kyrandia verdünnisieren und zur Katzeninsel gelangen. Er bastelt aus einem Stück Holz und der Spielzeugmaschine ein Holzpferdchen und wirft dieses in den Kessel von Zanthia, nachdem er sie mit dem magischen Schrank abgelenkt hat. Dazu plaziert er unter dem Schrank eine botanische Bombe (Aal plus Sesam ergibt gedüngten Sesam) und benetzt sie mit Wasser. Mit dem zusammengebrauten Pegasus-Trank, den er in eine leere Flasche füllt, kann er von der Landestelle des geflügelten Pferdes abfliegen. Oder man schnappt sich den Zaubertrank in den Katakomben unter dem Keller, die aber erst betreten werden können, nachdem die Ziegelsteine mit einer weiteren botanischen Bombe gesprengt wurden. Um den Portal-Trank zu benutzen, muß Malcolm auf den Fußabdrücken in der Arena stehen und ihn trinken.

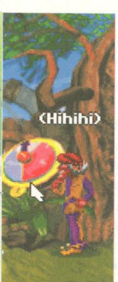
Mit diesen Hilfsmitteln überwinden Sie das Ende der Welt

Nächste Möglichkeit: Er bastelt sich aus dem Eichhörnchen (oder Brandons Schuh) und der Spielzeugmaschine drei Bälle und lügt dem Hund am Dock die Hucke voll, daß er ein begnadeter Jongleur sei; dann darf unser Held das Zirkus-Boot betreten. So ähnlich funktioniert es auch, wenn Malcolm im Outfit des Pantomimen auftritt. Nur muß er ein Fisch-Creme-Sandwich mitbringen, daß aus Aal, Sahne uns Sesam besteht. Um an die Zubereitungsmaschine zu kommen, müssen Sie mit einem enthypnotisierten Eichhörnchen den Salon leeren. Die Sahne erhält Malcolm, wenn er den Futtertrog mit fünf gewässerten Sesam-Keimlingen füllt und mit einem Nagel den Sahne-Behälter in der Molkerei ansticht.

Knast-Fluchtwege

Auch nachdem der Hofnarr das vierte Mal verhaftet und jedesmal ausgebrochen ist, gelangt er auf die Katzeninsel. Aus der Häkelfabrik (erste Verhaftung) entkommen Sie mit einem eingeschmuggelten Nagel (einfach mit dem Cursor halten) und schließen damit die Häkelmaschine auf. Der Troll bastelt ein Knotenseil, wenn Malcolm auf das Pedal tritt; pieken Sie ihn doch mal mit der Schere! Eine botanische Bombe hilft uns, um aus dem Steinbruch (zweite Verhaftung) zu entkommen. Gedüngter Sesam wird mit Schweiß benetzt und verschiebt den Baumstamm auf dem Berg. Ist unser Held mit anderen Gestalten angekettet (beim dritten Knast), muß er Rowena losschneiden, die dann davonrennt und von der Wache verfolgt wird. Gute Gelegenheit, die anderen zu befreien. Entkommt Malcolm von der Galeere mit dem Seitenschneider oder einem Nagel (vierte Verhaftung), landet er direkt auf der Katzeninsel.

Blödeste Variante: Im Keller der Spielzeugfabrik stellt sich Malcolm auf den Teppich, klickt das grüne und dann das rote Symbol an und gelangt so zu Darm



und seinem Drachen. Diesem bringt er ein Eichhörnchen, worauf Brandywine empfiehlt, zwei Aale aufeinander zu klicken und zweimal laut zu sagen »Ich will auf die Katzeninsel«...

Auf der Katzeninsel

Ist Malcolm endlich auf der Katzeninsel, hat er ein großes Problem: Die Schlangen im örtlichen Dschungel stürzen sich auf den Armen, um ihn abzuknutschen – mächtig tödlich. Also müssen wir ausnahmsweise einmal in den »nett«-Modus gehen und dem Hund auf dem Sesam-Transporter höflich bitten, daß er uns mitnimmt. Im Hunde-Fort angekommen findet sich eine Machete, mit welcher wir uns der liebestollen Nattern erwehren. Allerdings taucht gleich ein neues Problem auf: Das Fort ist mit Flöhen verseucht und Malcolm beginnt schnell, sich zu kratzen. Hat er erst einmal zehn Flöhe, kratzt er sich zu Tode. Wer keine Lust hat, dem Hofnarren ständig das Ungeziefer aus den Haaren zu puhlen, läßt ihn einfach in einer Schlammpfütze im Urwald baden.

Bei seinen Wanderungen durch den Dschungel stößt Malcolm irgendwann auf den Katzen-Rebell Fluffy, der die Hunde-Herrschaft beenden will. Diesem lügen wir vor, daß wir ihm helfen wollen und erhalten dafür eine Ledermaus. Geht Malcolm vom Fort aus einmal nach rechts, muß er im folgenden Bild in der rechten unteren Ecke das Gestrüpp abholzen, um in dem Raum mit den Hieroglyphen unter dem Hunde-Fort etwas zu sehen. Klicken Sie mit dem Ledernager in den Raum, wird es hell. Nach einem weiteren Klick auf die Statuen ist zu sehen, mit welchem Naturelement die entsprechende Katze verbunden ist.

DIE STATUEN-STATUTEN

Statue	Element	Juwel
1	**Mondlicht**	**Weißer Diamant**
2	**Sonnenlicht**	**Gelber Topaz**
3	**Regen**	**Purpurner Amethyst**
4	**Wind**	**Grüner Emerald**
5	**Blitz**	**Blauer Saphir**
6	**Feuer**	**Roter Rubin**

Kolossale Katzen

Bei den Katzenkolossen (links vom Strand) entdecken wir sechs Katzenstatuen, in denen offenbar Edelsteine fehlen. Diese findet Malcolm im Hunde-Fort, wenn er dem Vierbeiner dort einen Knochen schenkt, den dieser dann verbuddelt und dafür einen der Klunker ausgräbt. Weitere Knochen, geschickt auf der linken unteren Seite des Geländes plaziert, bringen die anderen Juwelen ans Tageslicht, die nun den richtigen Statuen zugeordnet werden müssen.

Mit einem Klick der Ledermaus auf die Mausstatue oder eine der Steinkugeln werden die Katzenkolosse zu ihrer ursprünglichen Größe wiedererweckt. Nun plaziert Malcolm die Edelsteine von links nach rechts (siehe Kasten) in den Statuen und erhält dafür eine Kristallmaus. Außerdem gelingt den Katzen die Revolution gegen die Hunde.

Um die Floh-verseuchte Insel wieder verlassen zu können, muß Malcolm das Schiff der Piraten finden und den eingebildeten Kapitän überzeugen, daß er magische Kräfte besitzt. Ansonsten helfen sie ihm nicht bei der Eroberung Kyrandias. Das geht nur mit dem einbeinigen Louie, der sich mit Hilfe der Kristallmaus in einen Nager verwandeln läßt und Kapitän Jean-Claude überzeugt. Allerdings sind die Piraten wenig verläßlich und liefern Malcolm an seinen Gegenspieler Kallak aus, der unseren Helden ans Ende der Welt schickt.

Am Ende der Welt

Die beiden Fässer, die munter im Wasserfall dümpeln, sehen zwar ganz einladend aus, doch David Copperfield beherrscht die Faßfahrt besser als Malcolm. Einen Versuch sollten Sie sich aber gaudihalber gönnen. Vorher kaufen wir Malcolm mit einer der

drei Münzen bei der linken Maschine eine Versicherungspolice, die ihn nach jedem Absturz wieder auf die Klippe bringt und zwei neue Münzen beschert. Da der Hofnarr diese Szene immer wieder von vorne beginnen darf, sollte man ruhig mehrere Lösungen ausprobieren, aber hier folgt die optimale Route für Ungeduldige: Um das Ende der Welt zu überleben, müssen Sie die drei Wunderhöhlen besuchen. In die erste gelangt man mit der Schwimmente, die es zusammen mit dem Regenschirm im rechten Automaten zu kaufen gibt. Wenn Malcolm das Teil anhat, klickt man auf den Wasserfall und es geht sicher abwärts. Mit der Pumpe, die eigentlich zum Ausziehen der Schwimmente dient, klicken Sie auf die kleine, runde Pflanze auf der Klippe und der Hofnarr benutzt sie, um über den Abgrund zu springen und die erste Höhle zu betreten.

Danach geht es wieder mit der Ente nach unten, wo wir die Schwimmhilfe ausziehen und mit dem Schirm den Haken im Wasserfall anklicken. Auf der anderen Seite drückt man Malcolm den Regenschirm in die Hand und klickt die Felsen genau unter ihm an, so daß er zur zweiten Höhle gelangt. Danach klicken wir wieder die Felsen an und betreten die dritte Wunderhöhle, um in die Fischwelt zu gelangen.

Besuch beim Fisch-Mäc

Nach dem Transport in die Fischwelt merkt Malcolm, daß er zwei Jahre lang bewußtlos war und von einer überkandidelten Fischkönigin in deren Harem aufgenommen wurde. Er muß nun versuchen, den Eingang zur Unterwelt zu finden, doch die Tic-Tac-Toe-Leidenschaft der Fischdame läßt ihm nur sehr begrenzten Freiraum. Eine Partie bleibt ihm nicht erspart, denn wenn er verliert und der Königin die Rückenflosse vollügt, daß sich die Gräten biegen, darf er sich entfernen. Diese Zeit sollte man nutzen, um schnellstmöglich nach rechts unten zur Müllhalde zu gehen und dem blinden Fisch im Lügen-Modus zu erzählen, daß man der neue Steuereintreiber sei. Dafür kassiert Malcolm drei Münzen, mit denen er den Fischmann im Gemach der Königin besticht, für ihn die nächste Partie Tic Tac Toe zu spielen. Dieser verrät uns auch, daß sich die Königin vor ihrem toten Vater fürchtet – doch wie zaubert man den Verblichenen her?


Mit der Machete sind die liebestollen Schlangen kein Problem mehr

Hat Malcolm fünf Münzen vom blinden Fisch (der fällt öfter auf den Steuerzahler-Trick rein), läßt er sich mit der Kanone in den Eingang zur Unterwelt schießen. Alternativ ist auch eine Partie mit der Müllrutsche sinnvoll, wenn der unterste der Turmfische zuvor mit zwei Regenwürmern gefüttert wurde, so daß er zu dick wird und die Rutsche bricht. Würmer findet Malcolm entweder auf der Müllkippe oder er mopst dem Fischlehrer seinen Apfel, indem er die Klasse mit dem Narrenstab zum Lachen bringt.

In der Unterwelt befragen Sie die Beamtin, wie man den toten Fischkönig herbeizaubert. Für diese königliche Seance brauchen wir etwas, daß in die Vergangenheit sieht (eine alte Zeitung von der Müllkippe), ein Bildnis des Verstorbenen (eine Münze mit dem Portrait des Königs) und die Gegenwart von mindestens sieben Sterblichen, die wollen, daß der Monarch zurückkehrt. Damit die Königin ihren Vater sieht, veranstalten wir die Seance bei ihr. Sobald wenigstens fünf Fischmänner beim Tic Tac Toe auf dem Brett stehen, legt Malcolm die Zeitung und die Münze auf den Boden, denn er und der andere Fischmann zählen als die restlichen zwei Sterblichen: der Trick funktioniert und die Fischtussi zischt ab.

Nun muß Malcolm wieder in die Unterwelt (siehe oben) und versucht dort, sich mit netten Worten vorzudrängeln. Gelingt das nicht, lenkt er den Toten vor sich mit einer Goldmünze ab, die er in eine Ecke wirft. In der Unterwelt gibt es eigentlich nichts zu tun, außer daß Malcolm – naja, sehen Sie lieber selbst...

Wieder daheim

Malcolm landet wieder in Kyrandia und muß sich nun zwischen seinen beiden Gewissen Stewart und Gunter entscheiden. Auf dem Weg nach oben verschoben wir zufällig den Stein, unter dem jahrelang Stewart, Malcolms gutes Gewissen, begraben lag (Sie erinnern sich an das Intro?). Je nachdem, wie Malcolm sich entscheidet, gestaltet sich der weitere Weg unterschiedlich. Wir wählen beide Seiten (Heiligenschein und Hörner) und gehen schnurstracks ins Schloß, denn Kyrandia macht einen alles andere als fröhlichen Eindruck. Die Piraten haben mit dem Mauszauber alle Bewohner in graue Nager verwandelt und die Macht an sich gerissen. In dem Gespräch mit dem neuen König Jean Claude erfährt Malcolm, daß er den Piraten am besten Edelsteine von der Katzeninsel bringt.

Um dorthin zu gelangen, befreien Sie noch dank eines Nagels Zanthia, die mit Vince und Duane in ihrem Haus angekettet ist. Mit ihrer Hilfe mixt man wieder den Pegasus-Trank (siehe oben) und fliegt zur Katzeninsel. Dort schnappt sich Malcolm die Machete und sucht Fluffy, der wieder mal revolutioniert und Malcolm beauftragt, ihm zehn Knochen zu bringen.

Haben wir die Gebeine gesammelt und zu Fluffy gebracht, gibt er uns den Käsemacher, mit dem wir den seiner Meinung nach für das neue Übel schuldigen Katzen-Koloß zerstören sollen. Sie produzieren mit der Maschine ein Stück Käse und klicken es auf die Mausstatue. Die Statuen klappen zusammen und die Juwelen dürfen ungehindert aufgesammelt werden. Um nach Kyrandia zurückzukehren, suchen wir wieder Fluffy, der als Dank eine Dose Katzenfutter überreicht, deren strenge Ausdünstung den geplagten Hofnarren in seine Heimat zurückbefördert.

Von den Piraten haben wir uns ja lange genug zum Narren halten lassen und sinnen daher auf Rache. Jean Claude erhält einen Edelstein und auch noch den magischen Kragen der Fischkönigin (den haben Sie doch hoffentlich nicht irgendwo liegengelassen?). Kaum trägt Jean Claude das magische Teil, wird er von der Königin auf eine Runde Tic Tac Toe weggezaubert und die führerlosen Piraten verlassen voller Panik das Schloß. Jetzt hat Malcolm endlich Zeit und Muse, seine Unschuld zu belegen. Dazu muß er der Skulptur in der Stadthalle beweisen, daß er den Geist des toten Königs beschwören kann. Wir suchen unter dem Bett ein Bild des Gemeuchelten und klicken es auf den magischen Schrank neben der Skulptur.

Die nächste Aufgabe wartet im Salon. Die dortige Fisch-Creme-Sandwich-Maschine wurde von den Piraten zerstört; wir reparieren sie selbst mit einer Krücke, die man im Pfandleihhaus (Ex-Stadtbad) von Herman kauft. Alternativ begegnen Sie im Salon Duane, der mit einem Stückchen Käse bedacht wieder ein Mensch wird und die Maschine in Ordnung bringt, sobald man ihn kurze Zeit alleine läßt.

Die Gerichtsverhandlung

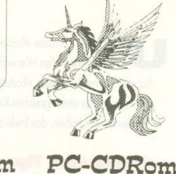
Malcolm will natürlich vor allen Bürgern Kyrandias seine Unschuld beweisen. Am besten geht dies im Salon, sobald es dort wieder Sandwiches gibt. Wie sie hergestellt werden, wissen wir ja schon, nur muß diesmal der Sesam bei Herman im Pfandleihhaus gekauft werden.

Nachdem sich der Salon mit Menschen gefüllt hat, will keiner mehr Malcolm zur als Richter fungierenden Skulptur begleiten. Doch mit einem leckeren Sandwich bestochen zaubert der Steinheini sich, Malcolm und den magischen Schrank in den Salon, so daß unser Held nochmals eine Seance beginnt und damit das große Finale einläutet. (fs)





Versandtelefon:
02803 - 1359
02803 - 8530
02803 - 719
Fax:
02803 - 8161
Versandtelefon Mo.-Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr



Ladenlokale Softwarehouse : Ladenpreise Variieren !!!
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904
61169 Friedberg/Comuter Marsch / Kaiserstr.53 / 06031 - 72050
05.02.95 Neueröffung Dortmund -Hörde- Herrmannstr. 49

Versandanschrift :
Sabine Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

PC 3,5 "

A-Train + Constr. Set	DV	44,95
Aces over Europe	DV	69,95
Across the Rhine	DV	x89,95
Al Quadim	DV	79,95
Aces of the Deep	DV	79,95
Aces over Europe	DV	69,95
Across the Rhine	DV	x89,95
Al Quadim	DV	79,95
Aladdin	DA	59,95
Alone in the Dark 2	DV	79,95
Amored Fist	DV	84,95
Anstoss + World Cup	**DV**	**79,95**
Battle Bugs	**DV**	**59,95**
Battle Isle 2	DV	79,95
Blackhawk	??	i.V.
Bundesl.Manager Hattr.	**DV**	**74,95**
Burning Steel 2	DV	84,95
Cannon Fodder 2	DA	x59,95
Christoph Kolumbus	DV	79,95
Colonization	DV	89,95
Cool Spot	DA	54,95
Das schwarze Auge 1	DV	79,95
Das schwarze Auge 2	**DV**	**74,95**
Das schw.Auge2 Speech	DV	36,95
Dawn Patrol	DV	84,95
Day of Tentacle	DV	84,95
Der Baulöwe	**DV**	**79,95**
Der Clou	DV	79,95
Desert Strike	EV	59,95
Death or Glory	**DV**	**79,95**
Die Siedler	DV	74,95
DOOM 2	DA	87,95
54 neue Level f. DOOM 2	DA	29,95
Dogfight	DA	34,95
Earth Siege	??	i.V.
Erben der Erde	DV	79,95
F117 A-Nighthawk	DA	34,95
Eight Ball deluxe 2	DA	54,95
F 15 Strike Eagle 3	DA	34,95
Formula One Grand Prix	DA	34,95
FIFA Soccer	DV	64,95
Gunship 2000	DA	34,95
Hand of Fate	DV	67,95
Hanse deluxe	DV	39,95
Hokum KA - 50	**DV**	**74,95**
Indiana Jones 4	DV	47,95
Indy Car Racing	DA	49,95
Indy Car Data	DA	29,95
Indy Car Paint Kid	EV	34,95
Intern. Tennis Open	**DV**	**54,95**
Jungle Strike	EV	x67,95
Kingdom of Germany	DV	69,95
König der Löwen	DA	59,95
Lemminge 3	DA	59,95
Lode Runner	DV	67,95
Lolly Pop	DA	74,95
Lothar Mathäus 2	**DV**	**69,95**
Lukas Classics Adventure Compil. - bestehend aus : o Indiana Jones 3, o Loom, o Maniac Mansion, o Monkey Island 1, o Zack Mc Krakken	DV	99,95
Lord of Realms	DV	69,95
Mad News	DV	74,95
Master of Magic	**DV**	**89,95**
Mortal Combat 2	DA	i.V.
Micromaschines	DA	49,95
Monkey Island 2	DV	39,95
NASCAR Racing	**DA**	**74,95**
Pinball Dreams	DA	59,95
Pinball Dreams Data	DA	35,95
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pirates Gold	DA	34,95
Pizza Connection	DV	79,95
Police Quest 4	DV	69,95
Powerdrive	DA	54,95
Quarantine	DV	79,95
RAN Trainer	**DV**	**79,95**
Retribution	DA	69,95
Rings o. Medusa Gold	DV	74,95
Rise o. Robots/SVGA	**DV**	**77,95**
Robinsons Requiem	DV	59,95
Rüsselsheim	DV	64,95
Sam & Max	DV	84,95
Sensible Golf	DA	x69,95
Shanghai 2	**DV**	**69,95**
Sim City 2000	DV	79,95
Sim City 2000 Data	DV	34,95
Sim Farm	DV	79,95
Simon the Sorcerer	DV	79,95
Simon the Sorcerer 2	DV	x79,95
Space Federation	DA	69,95
Space Simulator	**DV**	**129,95**
Star Qrusader	DV	79,95
Star Trek 2	DV	79,95
Superh.Leag.Hoboken	EV	67,95
System Shock	**DV**	**74,95**
Theme Park	**DV**	**74,95**
Tie Fighter	**DV**	**89,95**
Tie Fighter Data	**DV**	**x37,95**
Transport Tycoon (lieferbar ab Januar. Angebot solange Vorrat reicht)	DV	39,95
T.F.X.	DV	64,95
Theme Park	**DV**	**74,95**
U.F.O. Enemy Unkn.	DV	89,95
Ultima 7	DV	34,95
Universe	DV	67,95
Warcraft	DA	79,95
Wing Armada	DA	64,95
WWF 1	DA	19,95
WWF 2	DA	29,95
X - Wing	DA	39,95
X - Wing Upgrade	DV	49,95
B - Wing	DA	84,95





Hersgestellt mit brillianten Animationen in Kino - Qualität, untermalt von einem voll orchestriertem Soundtrack. Sie schlüpfen in zwei verschiedene Rollen in einer zauberhaften Welt. Hochauflösende Animationen und Hintergründe.



PC-CDRom

11th Hour	DA	x109,95
Aces o.t.Deep	DV	79,95
Al Quadim	DV	67,95
Alone i. t. Dark 1	DV	89,95
Alone i. t. Dark 2	**DV**	**84,95**
Amored Fist	DV	x84,95
Anstoss+World Cup	DV	79,95
Battle Bugs	DV	x77,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Isle 2 Data	DV	47,95
Bioforge	DV	x89,95
Burning Steel 2	DV	79,95
Comanche incl. Data 1 + 2 und 10 Bonusmissionen	**DV**	**69,95**
Colonization	**DV**	**89,95**
Creature Shock	DV	89,95
Cyclemania	DA	74,95
Cyber War	**DV**	**99,95**
Dark Forces		i.V.
Das schwarze Auge 1	DV	64,95
Das schwarze Auge 2	**DV**	**79,95**
Dawn Patrol	DV	84,95
Day of Tentacle	DV	89,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizier	DV	87,95
Desert Strike	**EV**	**59,95**
Die Höhlenwelt Saga	**DV**	**87,95**
Die Saga v.Nientorn	DV	49,95
Dragon Lore	DV	69,95
Dreamweb	DV	74,95
DOOM 2	DA	79,95
und hierzu neu : 2 CD´s mit neuen Leveln für Doom 1 + 2. 800 MB Daten davon 100 neue Level für Doom 2		39,95
Dogfight	DA	34,95
Ecstatica	**DA**	**87,95**
Earth Siege	DV	87,95
Earth Siege	DV	87,95
Erben der Erde	DV	79,95
Eye of Beholder 1 - 3	DV	87,95
F 117 A-Nighthawk	DA	34,95
F 14 Fleet Def. Gold	DA	89,95
F 15 Strike Eagle 3	DA	34,95
Falcon Gold	DA	89,95
Formula One Gr.Prix	**DA**	**34,95**
FIFA Soccer	DV	67,95
Flight o.t.Amaz. Queen	DV	x79,95
Grandest Fleet	DA	69,95
Gunship 2000	DA	34,95
Inferno	**DV**	**94,95**
Intern. Tennis Open	**DV**	**79,95**
Iron Assault	DA	x89,95
Ishar 3	DV	79,95
Jungle Strike	EV	x74,95
Kings Quest 7	**DV**	**87,95**
Larry 6	DV	67,95
Lemminge 3	DA	69,95
Little Big Adventure	DV	89,95
Lode Runner	DV	x79,95
Lolly Pop	**DA**	**67,95**
Lost Eden	DV	x89,95
Lukas Classic Adventure - enthält : o Indiana Jones 3, o Loom, o Maniac Mansion, o Zack Mc Krakken	DV	99,95
Lukas Flight Classice enthält : o Battlehawk 1942, o Their Finest Hour + Data, o S.W.O.T.L. + 4 Missionen	DA	79,95
Magic Carpet	DV	89,95
Mega Race	DV	67,95
Might & Magic 3-5	DV	87,95
NHL Hockey 95	**DA**	**79,95**
NASCAR Racing	**DA**	**79,95**
Noctropolis	DA	x89,95
Novastorm	**DV**	**79,95**
Oldtimer	**DV**	**84,95**
PGA Golf 486	**DA**	**89,95**
Pinball Dreams Deluxe	DA	67,95
Pirates Gold	DA	34,95
Powerdrive	DA	54,95
Police Quest 4	DV	79,95
Quarantine	DV	79,95
RAN Trainer	**DV**	**87,95**
Ravenlooft	DV	69,95
Rebel Assault	**DV**	**79,95**
Retribution	DA	69,95
Reunion	DV	69,95
Rings of Medusa Gold	DV	69,95
Rise of the Robots	DA	84,95
Rise of the Triad	**EV**	**59,95**
Sam & Max	DV	89,95
Shadow of Craim	EV	89,95
Sim City	DV	84,95
Star Crusader	**DV**	**89,95**



PC-CDRom

Sim City 2000	DV	84,95
Simon the Sorcerer	DV	79,95
Simon the Sorcerer 2	DV	i.V.
Strike Comander und Privateer incl. aller Zusatzmissionen und Speech Packs	**DA**	**84,95**
Star Trek 1	DV	69,95
Subwar 2050 + Data	DV	89,95
Syndicate + Data	DV	89,95
Superkarts	DA	x99,95
System Shock	DV	87,95
T.F.X.	DV	84,95
Theme Park	**DV**	**74,95**
Tie Fighter	DA	x79,95
Transport Tycoon	**DV**	**89,95**
U.F.O.	DV	89,95
Under a Killing Moon	**DV**	**99,95**
US Navy Fighter	EV	89,95
US Navy Fighter	DV	x89,95
Vojeur	DA	87,95
Warcraft	DA	79,95
Wing Armada	DA	79,95
Wing Comander Teil 1 und 2 - incl. aller Zusatzmissionen und Speechpacks	**DA**	**67,95**
Wing Comander 3	DV	99,95
World Cup Golf	DV	79,95
X - Wing (Zuzügl. sechs brandneue Missionen 3D-Grafiken,Sprachausgabe und verbesserten Sound plus aller Erweiterungen)	DA	59,95

Gravis Joystick - Analog Pro	**64,95**
Gravis Game Pad	**45,95**
Comp. Mini Digital	62,95
Comp. Standart Digital	62,95
Joystick Standard	27,95
Joystick Junior	19,95
Phoenix Joystick - Flight & Weapon Controll System	239,-

Original Creativ Soundkarten:

Soundblaster Pro Stereo	159,-
Soundblaster 16 Stereo Value - Edition ohne MPU 401	199,-
Soundblaster 16 Multi CD - mit MPU 401	269,-
Soundblaster 16 Multi CD mit MPU 401 und ASP	329,-
Soundblaster 16 SCSI - 2 mit MPU 401	319,-
Soundblaster 16 SCSI - 2 mit MPU 401 und ASP	379,-

Versandkosten : Ab 250 DM Portofrei/Bei Vorkasse 6,90 DM Porto / Nachnahme 9,90 Porto zuzügl. 3,-DM Nachnahmegebühr.
Abkürzungen : DV = Spiel u. Anleitung deutsch / DA = Deutsche Anleitung / EV = voll englisch
X = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. Spiel ist in Vorbereitung.

Für bestellte und annahmeverweigerte Ware brechnen wir 15,-DM pauschal.

Preisliste kostenlos und unverbindlich anfordern!!!

Komplettlösung »Ecstatica«

ECHTZEIT-EKSTASE

Hammerharte Action-Szenen machen das Ellipsoiden-Adventure »Ecstatica« zu einem harten Brocken. Wir stehen dem tapferen Ritter Kunibert bis zum bitteren Ende bei.

Unser Leser Christian Masson aus Königswinter ist erfolgreich allen Werwölfen entkommen und hat das Action-Adventure »Ecstatica« gelöst. Mit seinen Tips und der umfangreichen Karte sollten Sie keine Probleme mehr haben, das Ende des Spiels zu sehen.

Allgemeine Tips

Viele Örtlichkeiten (z.B. Glockenturm, Kneipe), Gegenstände (Rüstung in R1, Dolch auf Tisch im Haus neben R2, Hexenbesen in R4), Personen und Ereignisse (Verwandlung in Frosch bei intensiver Störung des Magiers) sind zur Lösung nicht notwendig. Es ist trotzdem sehenswert, alles auszuprobieren. Sie müssen unbedingt oft speichern, vor allem bei Kämpfen. Wenn der Held körperlich angeschlagen ist, kann er sich auf dem Heu in der Scheune oder später auch auf der Liege im Harem heilen.

Kampf oder Krampf?

Wenn die Kampfposition unübersichtlich wird, sollte man so lange vor dem Monster davonlaufen, bis man einen günstigeren Blickwinkel hat. Einige der Gegner, besonders die Winzlinge und die Spinne, sind relativ harmlos, denn für sie reicht die Faust aus. Die Schlangen und Winzlinge sind eigentlich nur gefährlich, wenn wir in Form eines Frosches oder einer Ratte durch die Gegend wandern; dann am besten davonlaufen. Als Frosch kann man sich gut mit der Zunge verteidigen.

Prinzipiell im Kampf niemals in die Enge treiben lassen (Zimmerecken). Sollten Sie in Bedrängnis geraten, laufen Sie am besten am Gegner vorbei und greifen von hinten an. Die zwei Stierdämonen sind schnelle Gegner. Die beste Methode, gegen sie zu gewinnen, ist folgende: Kurzer Hieb mit dem Schwert und sofort danach ducken. Die Nackte mit der Flöte ist schwierig, da sie uns dauernd einschläfert. Nach dem ersten unfreiwilligen Nickerchen fällt uns auch noch die Waffe aus der Hand. Beste Taktik: Schnelle Faustschläge, falls die Waffe auf dem Boden ist und nach jedem Schlag wieder nahe an sie herantreten.

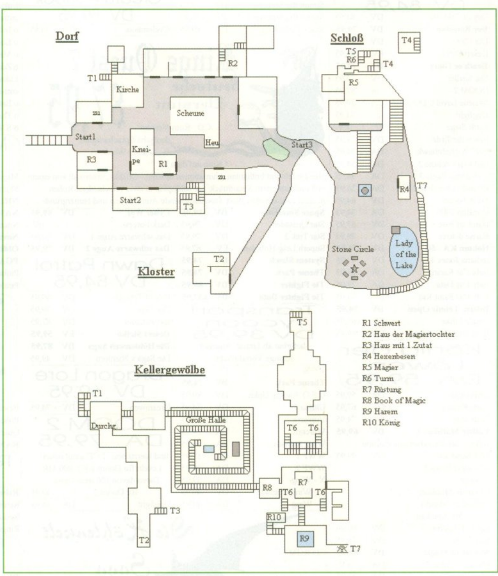
Der Werwolf und der Endgegner sind die einzigen Wesen im Spiel, die wir nur mit der magische Waffe töten können. Der Werwolf taucht in jeder Szene immer nur einmal auf (bei der Überschreitung gewisser Punkte im Spiel, dem erstmaligem Betreten von Räumen und Wegen). Um ihn zu vertreiben, müssen Sie ihn zwei bis drei mal mit der Waffe treffen. Daraufhin weicht dieser knurrend zurück. Jetzt läuft man schnell aus dem Bild und zwei Räume oder Ecken weiter. Kehren wir danach zurück, ist der Wolf nicht mehr da.

Der Lösungsweg

Die einzige Person, die unser tatendurstiger Held Kunibert von und zum Poinger Bergfeld am Beginn des Spiels sieht, ist ein kleines Mädchen, das vor der Scheune umherspaziert. Hier setzt die Handlung ein (Position »Start1« auf der Karte). Da der Rückweg über die einstürzende Holzbrücke verwehrt ist, bleibt nur der Weg ins Dorf. Kunibert folgt entschlossen dem Mädchen zur Scheune im Hintergrund, ohne vorher eines der Häuser zu betreten. Auf dem Weg dorthin sieht er gegen einen Werwolf, mit dem er noch des öfteren das Vergnügen haben wird, ganz schön alt aus. Kunibert erwacht mit brummenden Schädel kopfüber an der Decke hängend (Start2), befreit sich aber durch simples Bewegen aus der mißlichen Lage. Er verläßt den Raum durch die hintere Tür bei der Leiche und besorgt sich erstmal ein Schwert (R1).

In der Scheune trifft er wieder auf das kleine Mädchen, das nach seinem Teddybären schreit. Falls unser Held jetzt oder auch in Zukunft etwas angeschlagen ist, (erkennbar an der krummen Körperhaltung und dem Anwinkeln des Armes), heilt er seine Wunden durch kurzes Ruhen auf dem Heuhaufen in der Scheunenecke.

Kunibert betritt nun das Haus der Magiertochter (R2), wo zuerst Meister Petz in die ewigen Jagdgründe befördert und dann das Obergeschoß inspiziert wird, in dem sich neben dem gesuchten Teddy auch ein Tagebuch der Hausbesitzerin findet. Dieses gibt Einblick in die greulichen Geschehnisse im Dorf. Noch eine Treppe weiter oben liegt das Labor, wo Sie sich



Die Karte zeigt alle relevanten Stationen des Spiels

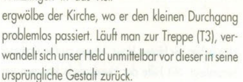
die drei Zutaten aus dem Buch einprägen.
Den Teddy bringt Kunibert dem Mädchen in der Scheune, das ihn daraufhin auffordert, mitzukommen. Die Kleine führt ihn in die Kellergewölbe der Kirche, wo er ihr allerdings nicht durch den kleinen Durchgang folgen kann. Sie öffnet deswegen eine verschlossene Tür zu weiteren Kellergewölben. Eine Etage tiefer ist es eine Leichtigkeit, die altersschwachen Gerippe zu besiegen. In der großen Halle folgt Kunibert der spiralförmigen Treppe in die Tiefe und begegnet der unheimlichen Magiertochter, woraufhin unser »Held« das Weite sucht. Vom nochmaligem Betreten der großen Halle wird aus gesundheitlichen Gründen dringend abgeraten (exitus schnellibus)!
Wieder oben in der Kirche sackt man das Gebetbuch rechts neben dem Altar ein, um sich im Park bei geistlicher Lektüre etwas zu entspannen. Dabei entdecken wir ein altes Kloster, zu dem erst nach etwas Bibellektüre Einlaß gewährt wird. Bevor der fromme Kunibert das Kloster betritt, legt er das Gottesbuch ab und nimmt das Schwert wieder an sich. Im Klosterinneren erkämpft er sich den heiligen Knochen, der unter dem Jesu-Kreuz liegt. Den Pfaffen in der Bibliothek im Nachbarraum verschont er, da dieser nützliche Informationen zu den Büchern im Regal verrät, die Sie studieren sollten (eine Hand muß frei sein, um die Bücher aufnehmen zu können).

Ein Leben als Ratte

Der gesprächige Mönch erzählt von der »Lady of the Lake«, vom alten Magier sowie von dem Stone Circle. Anschließend verläßt der Held den Raum durch das Loch im Boden (T2). Der Knock-Out durch den Hammerschlag am Ende des Gangs ist unvermeidbar, von dem Kreuz (Start3) kommt Kunibert durch einfaches Zappeln wieder frei. Wieder zurück im Dorf legt man den Knochen vorerst in der Scheune ab, um sich ungehindert dem mysteriösen Rezept aus dem Zauberbuch im Labor widmen zu können.
Dazu sammelt Kunibert die benötigten drei Zutaten, die erste davon im Haus am Anfang der Stadt (R3). Der Schlüssel des Dahinsiechenden öffnet die Tür zum Hinterzimmer, doch wartet dort schon wieder der Werwolf auf den Spieler. Beste Taktik: Ins offene Faß springen und einen günstigen Zeitpunkt abwarten, um am Wolf vorbei aus dem Haus zu rennen und ihn dort mit der üblichen Methode (siehe Kampftips) abzuwimmeln. Wieder zurück im Hinterzimmer nimmt Kunibert aus dem Regal eines der Pflänzchen, das in den Versuchsapparat im Labor geworfen wird.
Die zweite Zutat holt er aus der Kirche. Sie befindet sich neben dem baumelnden Mönch und landet ebenfalls im Destillator. Die letzte Zutat (Blume) kann sich an zwei Orten im Spiel befinden. Erste Möglichkeit: Falls man beim Verlassen des Hauses R3 den Werwolf beim Blumenschnüffeln überrascht, pflückt man das schöne Stück nach der Vertreibung des Schurken. Zweite Möglichkeit: Die Blume wächst mitten auf dem Weg, der zum Kloster führt.
Nachdem auch diese dritte Zutat im Topf gelandet ist, erkennen wir die Wirkung des Trankes: Kunibert wird zur Ratte! In der schnellsten Gangart (Taste 7 oder 9) wuselt er vorbei an Schlangen und Winzlingen in das Kellergewölbe der Kirche, wo er den kleinen Durchgang problemlos passiert. Läuft man zur Treppe (T3), verwandelt sich unser Held unmittelbar vor dieser in seine ursprüngliche Gestalt zurück.



Vom Kreuz befreit man sich durch simples Zappeln



Unser Held springt ins Faß und ist so vor dem Werwolf sicher

Kunibert steigt dann die Treppe hinauf und gelangt durch eine Falltür in das Haus eines alten Ritters, der ihm vor lauter Angst sein Schwert überläßt. Durch die Vordertür geht es zurück ins Dorf.

Ein Tag am See

Dank der Information des Mönches wissen wir, was zu tun ist, und eilen schleunigst zum See (für den Kampf mit den Stierdämonen siehe »Kampftips«). Betritt Kunibert das Steinpodest am Rande des Sees, erscheint die »Lady of the Lake«, die zwar das neue Schwert stibitzt, dafür aber den wackeren Kämpen zum Ritter schlägt. Ehrenvoll aber waffenlos besorgt er sich das abgelegte Schwert aus dem Labor und betritt das Schloß des Magiers (R5). Es gibt zwei Eingänge zur Festung, den durch das Gitter sollte man allerdings nur schleichend passieren.
Nachdem der Magier sein Leid geklagt hat, begibt sich Kunibert zum Turm (R6). Oben angelangt liest er in einem Buch, daß er zur Herstellung der mächtigen magischen Waffe neben dem Knochen noch das »Book of Magic« benötigt. Dieses suchen wir im Untergeschoß des Turmes.
Den Steinwächter passiert Ritter Kunibert schleichend oder laufend, bei den zwei wachenden Waffen läßt er die Klinge sprechen. Im dahinter liegenden Raum läuft er am Steindrachen vorbei und entkommt der Speerfalle am unteren Treppenabsatz durch zügiges Überqueren von oben rechts nach unten links. Den Gang durch das weiße Gitter bei R7 sollte man tunlichst vermeiden, da man dort bereits erwartet wird. Zwar gelingt die Befreiung aus der Gefangenschaft, aber das Schwert ist futsch. Unten im Raum (R7) schnappt sich Kunibert aus einem der Särge die Rüstung und betritt R8. Dort finden wir das »Book of Magic« (mitnehmen) und den Zugang zum Oberdämonen, der allerdings so lange verwehrt bleibt, bis Kunibert mit dem König gesprochen hat und im Besitz der magischen Waffe ist.
Im Raum nebenan trifft unser Held auf eine Erholungsstätte der angenehmen Art. Wer sich jetzt noch konzentrieren kann, sollte über die Treppe den Audienzsaal des Königs betreten (kräftemäßig angeschlagene Spieler erholen sich auf der freien Pritsche im Harem). Nach dem Kampf mit seinem Ebenbild hält Kunibert ein kurzes Schwätzchen mit dem toten, aber dennoch redseligen König.
Um unbeschadet zum Dämon durchgelassen zu werden, fehlt ihm noch die magische Waffe, die er sich dank »Book of Magic« und heiligem Knochen herstellt. Dazu verläßt man den Turm wie auf dem Hinweg, die Speerfalle am Treppenabsatz muß diesmal aber von unten rechts nach oben links passiert werden. In der Scheune legt Kunibert das Schwert ab und nimmt dafür den Knochen mit, eilt damit zum Stone Circle und betritt die sternförmige Plattform in der Mitte, wodurch er nun die magische Waffe besitzt (der magische Knochen ist mit Taste 7 abfeuerbar). Das »Book of Magic« ist danach uninteressant. Wer gegen den Werwolf Rachegelüste hegt, sucht diesen im Dorf auf und macht ihm mit der neuen Waffe den Garaus. Ansonsten geht es durch den Turm und durch R8 hindurch zum Treffen mit dem Oberdämonen.

Der Endkampf

Kunibert befindet sich in der großen Halle. Über die Treppen unten angelangt, folgt er der schwebenden Kugel zum Tisch und setzt sich auf den freien Platz. Die Kugel verwandelt sich in den Oberdämonen, der unseren Helden zur Herausgabe der magischen Waffe auffordert. Nun gibt es zwei Wege, das Spiel zu beenden. Erste Möglichkeit: Kunibert legt den Knochen vor dem Dämonen ab, woraufhin der ihn mit ewigem Leben in seinem Harem belohnt.
Zweiter Weg: Wir denken nicht daran und verlassen die Tafel. Wütend verwandelt sich der Dämon in einen Drachen, der mit der magischen Waffe besiegt wird. Dies befreit die Tochter des Magiers aus der Besessenheit des Dämons und Charmeur Kunibert verläßt glücklich mit ihr das Dorf. Und wenn sie nicht gestorben sind... (fs)

Komplettlösung »Dragon Lore«

DER MIT DEM DRACHEN FLIEGT

Armer Werner: Eben noch Farmersohn, nun plötzlich Drachenreiter-Aspirant. Wir helfen ihm durch alle Gefahren.

Vor der Lösung des neuen Mindscape-Adventures »Dragon Lore« einige allgemeine Anmerkungen: Alle Monster im Spiel, mit Ausnahme der fleischfressenden Pflanze, lassen sich töten. Folglich kommen Sie an sämtliche Objekte auch dadurch, daß Sie den Besitzer um die Ecke bringen und sich dann an seinem Besitz schadlos halten. Allerdings erhält man nach derartigem Rambo-Gebaren zum Schluß nicht die erforderliche Anzahl von Stimmen.
Gegenstände schaut man sich näher an, indem man mit ihnen auf den eigenen Kopf (im Inventar) deutet und links klickt. An das Inventar besiegter Gegner kommt man durch Rechtsklick.

Gänseblümchen wird gemolken

Zunächst das Schwert aus dem Holzwagen holen, dann mit dem Mann sprechen. Um die erste Aufgabe Ihres »Vaters« zu erfüllen, gehen Sie nach Verlassen der heimatlichen Farm solange nach rechts, bis Sie in einem verlassenen Stall einen Knochen finden. Mit diesem läßt sich der »Hund« ablenken, der das Tor der anderen Farm auf dem Weg bewacht. Drinnen findet sich die Holzschale, die man flugs dem Vater bringt.
Nun im Inneren der heimatlichen Farm alles einsacken, die Rüstung anlegen, etc. Dann den Weg nach links nehmen und per Seil die Kuh Daisy (»Gänseblümchen«) aus dem Gatter holen. Diese wird zum verlassenen Stall geführt und an einen Baum gebunden. Zurück bei Papa, entpuppt sich dieser nur als Ziehvater. Er überreicht Ihnen eine Hundepfeife und den fürstlichen Siegelring, schließlich sollen Sie ja die Nachfolge Ihres echten Vaters antreten.

Nun gehen wir hinters Haus, wo ein großer Hammer herumliegt. Mit Hilfe der Hundepfeife kommen wir dann über den linken Weg zu einem Dolmenhügel. Links unten befindet sich eine Höhle, aus der wir einen Schlüssel entwenden. Dieser öffnet den Zugang zu einer ähnlichen Höhle rechts unten im Hügel.
Sobald wir in der Höhle sind, im Inventar sicherstellen, daß Werner Lederrüstung und Schild angezogen sowie das Schwert in der Hand hat. Dann durchs Tor stiefeln, sofort nach rechts wenden und speichern. Solange den Kampf mit dem Skelett wiederholen, bis wir es mit minimaler Lebenspunkte-Einbuße besiegt haben.
Den Gang entlang gehen und den rechts eingelassenen Schalter betätigen. Die Trümmer untersuchen und mit dem gefundenen Schlüssel das Tor weiter hinten im Gang öffnen. Durch die Bodenplatte kommen wir in eine unterirdische Halle, deren Tür sich mit dem Siegelring öffnen läßt. Drinnen klickt man diejenige Seite des Sargs an, die keinen Rubin enthält. Daraufhin spricht uns der Minidrache an und erzählt von unserer Aufgabe. Wenn er Ihnen den »Öffne Tor«-Spruch nicht gibt, nochmals anreden.
Jetzt verlassen wir das Grab und den Dolmenhügel und wandern weiter. Auf dem Weg treffen wir einen Drachenreiter, der einige Infos rausrückt. Bald führt der Weg in ein Torhaus. Drinnen befindet sich in der linken Wand eine verdächtige Stelle, die Sie mit dem Hammer bearbeiten. Das bringt uns ein Zauberbuch ein, in das wir unseren ersten Spruch übertragen. Dann mit dem Buch in der Hand den Spruch zusammenklicken und auf die hintere Tür loslassen.

Don't pay the ferryman!

Folgen Sie der Straße bis zur Kreuzung, und dann nach links zur Schenke. Nach deren Betreten wird solange mit den beiden Gestalten gelabert, bis sie uns eine Aufgabe anvertrauen. Nun das Gasthaus verlassen und geradeaus zur Höhle gehen, vorher aber abspeichern. In der Höhle solange den Kampf gegen die Drachenfliege wiederholen, bis wir mit wenig Lebensenergieverlust gewonnen haben. Dann mit der Kelle aus dem ganz hinten befindlichen Topf schöpfen und zur Schenke zurückkehren. Den neuen Spruch überträgt man ins Buch und wendet ihn draußen auf das Spinnenetz an. Im Fährhaus mit Diakonov reden und nach dem üblichen Prinzip das Monster töten. Aus dessen Inventar holen wir uns den Barkenstab und benutzen ihn mit der Fähre.
Auf der anderen Seite versperrt eine riesige Pflanze den Weg. Klauben Sie den Schädel auf und binden ihn im Inventar an das Seil. Danach befestigt man das Gebilde an einem Ast und schwingt sich an der Pflanze vorbei. Wir treffen auf Tanathya, mit der wir ein Schwätzchen halten. Nun geht es weiter zum Pilzdorf, wo Sie mit Chelydra sprechen. Durch den zweiten Dorfausgang kommen wir zu einem Brunnen, an dem sich mehrere Wege treffen. Der erste führt zum Haus der guten Fee, die uns ein Zahnrad übergibt. Oben durchwühlt man den Schrank und findet ein Tuch. Dieses tunken wir in den Brunnen und halten es dann vors Gesicht.
Der zweite Weg bringt uns zu einem farbenfrohen Ort, den wir um ein Exemplar jeder Blumenart erleichtern. Zurück im Pilzdorf benutzt man im Inventar die blaue Blume mit Werners Kopf. Nach der Schrumpfkur sieht er sich sogleich einem Skorpion gegenüber, den er auf obligatorische Weise besiegt. Nun nach links drehen und im Pilzhaus mit dem Gnom reden. Den neuen Spruch ins Zauberbuch übertragen, das Haus verlassen und geradeaus

Vom Gnom erhalten wir den Zauberspruch »Illusion auflösen«

zum nächsten gehen. Dort finden Sie einen grünen Trank, dessen Einverleibung nach Verlassen des Hauses wieder unsere normale Größe herstellt. Nun sprechen wir abermals mit Chelydra und wandern zum Brunnen.

Fischmägen und Steinkreise

Den dritten Weg nehmen und den Apfel dazu benutzen, das katzenartige Geschöpf loszuwerden. Dann mit dem Stab zum Haus der bösen Fee hinübersausen. Nach einer kurzen Unterhaltung wandern wir wieder zum Brunnen, und von dort zu dem blumenübersäten Ort. Weitergehen, das Zahnrad an der passenden Stelle der vorderen Wand befestigen und den Spruch »Illusion auflösen« auf die rechte Hauswand sprechen.

Wenn Sie es mit der bösen Fee halten wollen, im Labyrinth immer nach links gehen und die verschlossene Tür mit dem Schlüssel öffnen. Die Kiste aufmachen und den Spruch ins Buch übertragen. Ist man eher der guten Fee zugeneigt, sollte man stattdessen im Labyrinth nach einem Raum mit zwei umgestülpten Eimern suchen. Einen davon nehmen und in einem weiteren Raum benutzen, der einen Brunnen enthält. Nun den Eimer draußen an den Hebel hängen, der sich in der Wand mit den Zahnrädern befindet. Dadurch öffnet



Öffentlicher Nahverkehr einmal anders: im Inneren eines Fisches.

sich ein Zugang, der Sie zur Kiste der guten Fee bringt. Kehren Sie ins Labyrinth zurück, wo wir mit Hilfe der Fackel durch den zweiten Ausgang im Eimer-Raum gehen. Beim Grab die Kiste der guten Fee benutzen und den Ring von Fujimoto nehmen – schon haben wir eine Bonusstimme für die Versammlung!

Nun auf den Hof gehen und mit dem Wikinger sprechen. Daraufhin macht man sich zum Fluß auf, springt hinein und läßt sich vom Riesenfisch verschlucken. Drinnen den Diamanten aufnehmen und diejenige Stelle des Magens mit dem Schwert bearbeiten, die den Mauszeiger zum »Benutzen«-Icon umwandelt. Nachdem wir ausgespien wurden, gehen wir zum See weiter. Dort springen Sie von Stein zu Stein, bis der Wasserfall betreten werden kann. Drinnen gibt Werner dem Entendrachen den Diamanten und holt sich im Gegenzug einen großen Edelstein. Diesen bringen wir dem Wikinger und kehren (wiederum per Fisch-Transport) zum See zurück.

Zur anderen Seite hopsen und den Hügel hinauf zum Steinkreis steigen. Dort redet man mit Helenya und zeigt ihr den Siegelring. Danach kurz mit ihr kämpfen und sofort die Waffe wegstecken. Sie heilt uns und rückt mit einer Spitzhacke heraus, derer wir uns bedienen, um unten den Weg freizumachen. Kurz darauf nervt Diakonov zum zweiten Mal. Mit seiner Axt fällt man den Baum und tötet auf der anderen Seite die beiden Diebe. Aus deren Inventar erhalten Sie eine Vase, die der zweiköpfigen Gestalt überreicht wird, auf die Sie als nächstes treffen. Jetzt zum Schloßeingang gehen und – wir schalten kurz in die reale Welt um – die zweite CD ins Laufwerk legen.

Das Schloß der Wallenrods

Durch die erste Halle stiefeln und dem draußen wartenden Kleindrachen den Siegelring zeigen. Besiegen Sie in der Haupthalle den Untoten und durchsuchen dann sämtliche Räume. In der Kapelle eignet man sich den Weihwasserwedel an. Danach geht man zum Raum des Priesters und holt sich das Buch sowie die Kerzen.

In der Kapelle die Kerzen auf die Halterungen stecken und den ersten Teil des goldenen Siegels nehmen. In einem Raum mit Nebenzimmer die geflügelte Skulptur aus selbigem holen. Im Raum mit den Flaschen und

Messern suchen Sie solange, bis ein Augapfel auftaucht. Eine weitere Tür führt von der Haupthalle ins Treppenhaus. Gehen Sie runter und klauben das Schwert auf, das dort herumliegt. Dann wieder nach oben steigen und weiterstöbern. Im Raum mit den zwei Schilden steckt man das eben gefundene Schwert an die richtige Stelle. Zur Belohnung erhält man das zweite Stück des Goldsiegels.

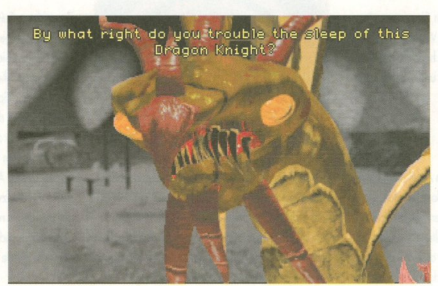
Den Hinweis in der Bücherei lesen, danach im letzten Raum die Feuerstelle untersuchen (anklicken). Durch den Vorhang ins Nebenzimmer gehen, wo sich im Kronleuchter ein Schlüssel verbirgt. Dieser öffnet die Truhe in der Ecke, welche das letzte Siegelstück versteckt. Im Inventar alle drei Stücke zusammensetzen und dann die bekannte Treppe hinabsteigen. Raten Sie mal, mit welchem viereckigen Gegenstand die Tür geöffnet wird...

Wir nehmen drinnen die linke Tür und steigen die Leiter hoch. So kommt man an einen kaputten Schlüssel. Dann durch die rechte Tür in den Hauptsaal wechseln. In den Zellen sämtliche Decken hochheben, bis Sie einen zweiten Augapfel finden. Beim Untersuchen des Skeletts dreht dieses den Kopf, und ein weiterer Augapfel ist unser. Nun in der Küche eine herumliegende Kelle mitnehmen.

Im Nachbarraum der Schmiede (den Hammer einstecken) den Kohlenbeutel einsacken und auf die Feuerstelle werfen. Dann den Beutel voll Schwefel per Feuerstein entzünden und damit die Kohlen in Brand stecken. Schüren Sie das Feuer mit dem Blasebalg, bevor Sie den kaputten Schlüssel hineinwerfen. Diesen gleich mit Hilfe der herumliegenden Kneifzange greifen und per Schmiedehammer bearbeiten. Dann schöpft man mit der Kelle etwas Wasser aus dem Trog und kühlt damit den Schlüssel ab, so daß man ihn mitnehmen kann. Den Raum verlassen, aber die Metallsäge nicht vergessen.

Die bislang verschlossene Holztür ist nun kein Hindernis mehr, dahinter finden wir eine Quelle. Schleppen Sie das Skelett aus der mittleren Zelle in die letzte. Dort benutzt man nacheinander das Buch, den Weihwasserwedel sowie die geflügelte Statue mit dem großen Skelett. Zum Schluß das mitgeführte Skelett »verwenden«, was uns einen weiteren Schlüssel einbringt. Das kleine Skelett ablegen und in die Waffenkammer latschen.

Nachdem Sie einen weiteren Augapfel gefunden haben, setzt man alle vier in die Wandschädel ein – so kommen Sie an die Waffen und einen Schlüssel heran. Jetzt in die Folterkammer gehen und eine Kneifzange aufnehmen. Dann stiefeln wir in den Raum mit dem Wasser, wo sich das lebende Skelett tummelt. Im Wasser finden wir ein Objekt und benutzen es, zurück bei der Quelle, mit einem der Drachenköpfe. Der Brunnen sollte nun wieder funktionieren, und der eben besuchte Raum kein Wasser mehr enthalten. Wir können also durch die Tür gehen und mit dem Familiendrachen plaudern, der uns zum Schluß zwei Pülverchen schenkt.



Der Drache heißt uns, den zweiten Rubin zu suchen

Durch die neu erschienene Tür kommt man in ein Zimmer, das eine Lanze und einen Schild enthält. Beides mitnehmen und zum allerersten Raum gehen, den Sie im Schloß betreten haben – der mit dem herabstoßenden Drachenkopf. Decken Sie letzteren mit dem Schlafpulver ein und schnappen sich die glühende Kugel. Dann ins Treppenhaus zurückkehren, wo eine Glasplatte den Weg nach oben versperrt. Wir behelfen uns mit dem zweiten Pulver und steigen hoch.

Superwahltag der Drachenreiter

Sprechen Sie mit allen Drachenfürsten, die Ihnen begegnen. Dann die Stufen im ersten Raum erklimmen und das Skelett beseitigen. Finden Sie das Schlafzimmer und holen dort die Metallkugel aus dem Schrank. Zum Eingangsraum zurücklaufen und in die Halle gehen, wo man bei einer Pflanze (zu Ihrer Linken) eine weitere Kugel findet. Durch die linke Tür am Ende der Halle kommen wir in die Aufzuchtstätte, in der eine Kugel am Boden liegt. Durch die andere Tür, zur Rechten, führt unser Weg in einen weiteren Gang. Wenn sich Werner umdreht, kann er das Nest mit Eiern sehen. Um nach draußen zu gelangen, wird das Fenster mit der Metallsäge bearbeitet. Im Nest angelangt, sollten Sie sich drehen und das Ei mit der glühenden Kugel wärmen. Dann die Kneifzange benutzen, das Ei anschauen und den schlüpfenden Babydrachen bewundern. Wir bringen den Kleinen zu seinem Vater und geben diesem einen beliebigen Gegenstand, so daß er uns zur geheimen Kammer teleportieren kann. Entnehmen Sie der Truhe Diakonov's Blut und holen sich den Zauberspruch von der Wand, der wie üblich ins Buch übertragen wird. Mit Hilfe des Spruchs kommt man zurück zum Drachen, der einem das vorhin entliehene Objekt zurückgibt. Dann nochmal Richtung Drachennest im oberen Stockwerk gehen.

Folgen Sie der Halle, bis ein Raum zu sehen ist, dessen hintere Wand von Bücherregalen eingenommen wird. Hier findet man eine weitere Kugel. Nun suchen wir nach einem Raum mit großem Tisch und einem Vogel. Dort holt man einen Ast aus der Feuerstelle und entzündet ihn im Inventar, woraufhin man ihn mit dem Fuß des Vogels benutzt. Jetzt sind im Boden vier Löcher zu sehen, die mit den Metallkugeln gefüllt werden. Wenn Sie nun abermals den Vogel untersuchen, werden Sie eine magnetische Kralle finden.

Zurück im Gang mit der Pflanze, gehen wir die Treppe nach oben. Der Schlüssel des Skeletts öffnet die Tür. Im Raum mit den Kesseln holt man mit der Magnetkralle aus dem mittleren einen weiteren Schlüssel. Die Treppen hochgehen und die Tür am anderen Ende des Raums aufschließen. Dahinter befindet sich Addlepate's Gemach.

Mit ihm reden und den Schild, das Schwert und die Armbrust (alles aus der Waffenkammer) inmitten des Kreises auf dem Boden plazieren. Addleplate zaubert nun ein bißchen; danach gehen wir über die kleine Holzbrücke in den Turm. Die Leiter hochsteigen und den Rubin einstecken. Nun sollte uns der Magier einen Teleportspruch übergeben. Nehmen Sie die Waffen aus dem Kreis wieder auf und teleportieren sich ins erste Drachengrab (unter dem Dolmenhügel). Dort können wir nun endlich den Rubin einsetzen, wodurch sich der Sarg öffnet. Die Drachenreiterrüstung wird selbstverständlich angezogen.

Mit Hilfe von Diakonov's Blut kann Addleplate die Verzauberung vom Familiendrachen nehmen. Nun reitet man mit stolzgeschwellter Brust auf dem Drachen zur Abstimmung auf dem Dolmenhügel. Wenn Sie nicht häufiger »brutal« als »weise« gehandelt haben, dürfen Sie nun ein sehenswertes Happy-End erleben. (la)

Komplettlösung »Death Gate«

DURCHS TODESTOR

Sie haben Schwierigkeiten bei Legends brandneuem Adventure »Death Gate«? Kein Problem: Kurz nach der Rettung der fünf Welten erzählt Ihnen Haplo persönlich von seinen Abenteuern.

Nach meiner Genesung wußte ich kaum, wer ich war, geschweige denn, wie ich dem tödlichen Labyrinth entkommen konnte. Doch Xar, mein Vater, legte mir in einem langen Gespräch seinen Plan dar, die fünf Welten wieder zu vereinigen und unser jahrtausendelang eingesperrtes Volk in einen Rachefeldzug zu führen. Nachdem mir Vater einige Zaubersprüche beigebracht hatte, gab er mir einen Runenstein, mit dem ich unser Drachenboot durch das Death Gate zum Reich der Lüfte steuern würde. Meine Aufgabe war es, die Runen für die restlichen Welten zu finden. Ich gab meinem Vater Recht: Zu unserem Schutz mußten wir die anderen Rassen unterwerfen und unsere Unterdrücker, die Sartans, suchen und vernichten. Nach dem Gespräch nahm ich einen der Leuchtgloben an mich und ging nach Westen zum Drachenboot. Dort sprach ich den Zauber »Rune Transfer« auf den Runenstein und übertrug ihn auf die Steuerkugel des Schiffs. Deren Benutzung brachte mich in Windeseile zur Welt Arianus.

Arianus – Welt der Lüfte

Ich landete neben einem Höhleneingang, der von seltsamen Blitzableitern eingerahmt war. Drinnen traf ich eine Zwergin namens Jare, die mich zunächst für einen Gott hielt. Das bestritt ich, woraufhin sie zustimmend meinte, daß ich ja ohnehin nicht leuchten würde. Ohne von ihr weiter beachtet zu werden, stahl ich ein weißes Hemd, ein Rohrstück sowie Brot und Marmelade. Im rechten Teil der Höhle stellte ich mich Jares Gemahl, Limbeck, vor. Er empfahl mir angesichts meiner Wißbegierigkeit, nach dem »alten Zwerg« zu suchen, den ich kurz darauf auch fand, indem ich nach nach Norden und Nordwesten ging. Welch ein Anblick! Der uralte Mechaniker saß bewegungslos unter einem gebrochenen Rohr, aus dem ihm ständig Schmiere auf den Kopf tropfte. Weshalb er das Rohr nicht repariere, wollte ich wissen, und was mit der Schachtel am Boden sei. Aber Zwerge sind dickköpfig, und dieser war es ganz besonders – er ließ sich gerade mal breitschlagen, mir sein als Höhrhilfe benutztes Rohrstück zu geben. Meine Fragen beantworten wollte er jedoch erst dann, wenn das Rohr repariert wäre. Nachdem ich der Schachtel ein weiteres Stück entnommen hatte, fehlten mir zu diesem Vorhaben noch zwei Rohrteile. Ich ging zurück nach Südosten und dann nach Norden in einen Maschinenraum. Dort sah ich den ersten der »Götter« – augenscheinlich ein per »Glow« verzauberter Elf! Um an ihm vorbeizukommen, zauberte ich »Heat« auf den Wärmesensor der Maschine, was einen ohrenbetäubenden Alarm auslöste. Nun konnte ich zum Schiff der Elfen gehen, wo ich die Leiter zur Kajüte des Schiffmagiers erklamm. Dieser hatte wohl einen über den Durst getrunken (die halbvolle Weinkaraffe nahm ich mit) – sein Zauberspruch, der seine Komplizen zum Leuchten brachte, blieb davon aber unbeeinflußt: Drei Voodoo-Puppen auf dem Tisch der Kajüte glühten golden und übertrugen den Zauber auf die anderen Elfen. Da ich die Figuren weder verrücken noch am Leuchten hindern konnte, kletterte ich frustriert nach unten in den Laderaum. Dort traf ich mehrere angekettete Menschen, von denen nur einer bereit war, mit mir zu sprechen. Dieser gab sich als Herzog des Menschenkönigreichs zu erkennen und bat mich, dem König von seinem Schicksal zu berichten. Also spazierte ich zurück zu meinem eigenen Schiff und flog mit Hilfe des Steuerruders zum Schloß des Königs. Den Wachen übergab ich den herzoglichen Siegelring, worauf mir eine Audienz mit dem König gewährt wurde. Ich erzählte wahrheitsgemäß, wie der Ring in meinen Besitz gekommen war. Der König ersann einen Rettungsplan und ließ mich wieder nach draußen führen.

Ich wanderte nach Westen, wo ich auf einen geschlossenen Fensterladen traf. Dank der darunter liegenden Scherenhälfte konnte ich den Riegel anheben und so das Fenster öffnen. Ich beobachtete, wie drinnen ein Magier einen Spruch (den ich mir merkte) ausführte und danach einen Wandteppich betrat. Als er wieder herausgekommen und aus dem Raum gegangen war, kletterte ich hinein, nahm einen Kerzenhalter auf und wiederholte die eben gesehene Prozedur: Verzaubern und Betreten des Wandteppichs per »Create Reality Pocket«.

Der im Gemälde gefangengehaltene Elf wollte erst mit mir sprechen, nachdem er die Weinkaraffe geleert hatte. Ich fragte ihn, ob er ein Zauberer sei, und als er dies bejahte, weshalb er sich dann nicht einfach aus der Zelle zaubere. Im Zuge seiner Erklärungen brachte er mir einen neuen Spruch bei und gab mir danach noch Gelegenheit, einen weiteren zu lernen: Indem er auf magische Weise seinen Platz mit dem meinen vertauschte, konnte er hämisch lachend in die Freiheit entkommen! Erst Stunden später befreite mich der Hofmagier, wonach ich schuld- und pflichtbewußt zur Zwergeninsel zurücksegelte.

In Limbecks Raum zog in den Korken aus der riesigen Tintenflasche und tunkte das weiße Hemd in die Flüssigkeit. Dann schmierte ich drei dicke Ladungen Marmelade aufs Brot, bevor ich es dem Zwergenforscher anbot, welcher damit prompt seine Pergamentkarte verkleckerte. Ich nahm die für ihn nun wertlose Karte und zudem das Rohrstück, das Limbeck als Kerzenhalter mißbrauchte. Natürlich wollte er einen Ersatz dafür haben, den ich ja kürzlich gefunden hatte. Nun ging es abermals zum Elfenboot und hoch in die Kabine. Das Hemd wurde von mir mit »Create Shroud of Darkness« bearbeitet und über die Figuren gestülpt.

Wenige Sekunden später hörte ich in der Ferne lautes Geschrei: Nach Aufhebung des Leucht-Zaubers hatten die Zwerge den Betrug endlich erkannt und verfolgten ihre früheren »Götter«. Da die flüchtenden Elfen auf das Schiff zuliefen, verzog ich mich nach unten, wo mir der Herzog einen geheimen Lagerraum zeigte. Dort sah ich mich etwas um, während das Schiff abhob und gen Heimat flog – mitten durch das Hoheitsgebiet des Königs. Eine der Kisten verbarg einen »Zinger«, den ich unbedarfterweise aktivierte. Ich hätte nichts besseres tun können: Das elektrisch geladene Gerät fing an zu blitzen und herumzuspringen – was der königlichen Flotte unsere Position verriet.

Nach der Rettung erinnerte ich den Herrscher an sein Versprechen, mich für meine Hilfe zu entlohnen. Ich ersuchte ihn um Informationen über magische Relikte und erfuhr, daß letztere seit langer Zeit von der der Bruderschaft der Assassinen gehortet wurden. Zum Dank für meine Leistung lieh mir der König das eroberte Elfenschiff samt einer menschlichen Besatzung, um unerkannt zur Stadt Skurvash zu gelangen, wo der Turm der Bruderschaft stand.

Der Kapitän landete etwas abseits von Skurvash, um möglichst wenig Aufmerksamkeit zu verursachen. Ich bat ihn, auf mich zu warten und ging nach Norden in die Stadt. Ein kleiner Junge spielte dort mit einer laufenden Puppe, und ich sah ihm ein wenig zu. Plötzlich verschwand das Spielzeug in einer dunklen Seitengasse, in die sich der Bursche nicht zu gehen traute. Da er mich so nett fragte, übernahm ich die Verfolgung der Puppe – und tappte voll in seine Falle. Kaum hatte ich das Spielzeug geschnappt, fiel auch schon ein Netz auf mich. Der Gassenstrolch bearbeitete mich mit einem Stemmeisen und fing dann an, mich auszurauben. Seine Miene werde ich nie vergessen, als wir nach etwas Zauberei plötzlich die Plätze getauscht hatten...

Der geläuterte Strolch bot mir seine Hilfe an, worauf ich das Netz zurückzog und ihn befreite. Nun sah ich mir die Puppe genauer an, die augenscheinlich durch einen »Animate«-Zauber das Laufen gelernt hatte. Ich folgte dem kleinen Räuber nach Nordwesten, wo wir ein Abkommen schmiedeten. Der Junge riet mir, mich von einem Mitglied der Bruderschaft anwerben zu lassen – doch das ginge nur, wenn ich den in der Schenke sitzenden Werber beeindruckte. Mit dem Stemmeisen bewaffnet, kehrte ich deshalb zunächst zum Schiff zurück: Im Lagerraum war doch noch eine abgeschlossene Schatzkiste! Dem Eisenstab konnte diese nicht widerstehen, was mich um das fünfte Rohrstück sowie einen Sack voller Juwelen reicher machte.

Nun begab ich mich zur Schenke, um dem Wirt möglichst auffällig die Juwelen zu verkaufen. Nach dem Handel winkte mich der Assassine zu sich und bot mir eine Bewährungsprobe an. Ich zeigte mich interessiert, fragte forsch nach dem Opfer und nahm den Auftrag an. Im Unterschlupf des Straßenjungen gab ich diesem das eingetauschte Geld und wartete, bis er mit einem Universaldietrich zurückkehrte. Das Haus des zu tötenden Kaufmanns (der sich mit einem magischen Amulett schützte) befand sich im Südosten der Stadt und war fest verschlossen.

Das Schloß mußte wie folgt mit dem Dietrich bearbeitet werden: »Push lockpick«, »Jiggle lockpick« und »Turn lockpick«.

Drinnen nahm und las ich das Poesiebuch und schaute mir die Uhr an. Ich stellte den Zeiger zunächst auf »Wine time«, dann auf »Toil Time« und zuletzt auf »Dark Time«. Diese Kombination öffnete ein Geheimfach, dem ich das Tagebuch des reichen Händlers entnahm. Nach dessen Lektüre – es handelte von seiner Liebe zu einem schönen Mädchen – fiel mein Blick auf das Portrait des Kaufmanns. Wie schon beim Hofmagier, betrat ich dieses und erklärte dem Händler, daß ich keine Ahnung habe, wo sein Maler hingegangen sei. Ich fragte ihn, weshalb er sich portraitieren ließe und behauptete frech, von seiner Liebsten geschickt worden zu sein. Sie wolle, so meine geschickte Lüge, sein Amulett als Beweis seiner Liebe. Er müsse mir einfach glauben, erklärte ich und beantwortete seine drei Fragen folgendermaßen: »Bouncing Beans«, »Er, five?« und »How much?«.

Mit dem Amulett verließ ich das Haus und kehrte zu Hugh, dem Assassinen, zurück. Dem war das Amulett Beweis genug für das Ableben des Kaufmanns, so daß er mich in den Turm der Bruderschaft führte. Dort sollte ich in einem kleinen Raum auf meine schmerzhafte Initiierung warten. Hugh würde sich wundern, war ich doch hinter den Relikten der Bruderschaft her! Um das Fenster der Zelle öffnen zu können, schob ich den Tisch darunter. Draußen sah ich einen der fliegenden Kontinente, dessen Namen ich mir merkte. Dann verließ ich den Raum und steckte den Dietrich in die nordöstliche Tür: »Shake«, »Pull« und »Tilt« machten den Weg frei.

Drinnen sah ich eine halskettengeschmückte Statue, die von einem Energiefeld umgeben war. Sicherheitshalber sprach ich den Zauber »Animate« auf die Steinfigur, die daraufhin in das Feld tappte und in tausend Stücke zersprang. Die Kette jedoch landete direkt vor meinen Füßen; ich klaubte sie auf und ging nach Südwesten zurück.

Schon der Eingang des Labyrinths wirkt bedrohlich

Eine Wand mit vielen handförmigen Vertiefungen versperrte den Zugang zur Schatzkammer. Nun nahm ich mir die Zeit, einen Blick auf den Zettel zu werfen, den ich vom Strolch erhalten hatte. Unter den Namen der Kontinente stand jeweils ein Begriff. Das Wort, das sich unter dem eben gesehenen Kontinent befand, war natürlich der Türcode. Die Handformen waren jeweils mit einer anderen Substanz ausgelegt – deren Anfangsbuchstaben das Alphabet bildeten, mit dem ich das gefundene Wort buchstabieren mußte. So drückte ich beispielsweise die Diamant-Hand für ein »D«, und ein »R« erhielt ich durch die Rubin-Hand. Drinnen legte ich die Halskette in die passende Vertiefung des Podestes. Auf einen Schlag war die Kammer mit unvorstellbaren Schätzen gefüllt. Ich hatte kaum das Book of Pryan, ein Handbuch sowie eine Kristallkugel aufgenomen, als auch schon der wütende Hugh nebst einer Wache hereingestürzt kam. Aufgrund der magischen Beschaffenheit des Raums genügte es, die Halskette wieder aus der Vertiefung zu nehmen, um mich vor einem gewiß sehr schmerzhaften Tod zu bewahren.

Ich verließ den Turm, verabschiedete mich vom Straßenjungen und flog zur Zwergeninsel zurück. Endlich konnte ich den Rohrbruch reparieren, wozu ich zusätzlich noch den Korken verwendete. Als ich das Ventil aufgedreht hatte, war der Greisenzwerg endgültig zufrieden. Ich zeigte ihm Limbecks Karte und erfuhr alles, was ich wissen mußte. Zudem schenkte er mir ein Stück Eisenerz.

Ich ging nach Südosten und Osten, wo eine geheimnisvolle Grabemaschine stand. Den Eisenklumpen legte ich in eine Schublade, die ich zuvor öffnete. Daraufhin begann die Maschine, sich einen Weg durchs Erdreich zu bahnen. Ich folgte ihr nach Osten und kam in einen Raum mit vielen hundert toten Sartans – eine makabere Szenerie. Doch unbeirrt setzte ich die Kristallkugel auf die Statue und nahm das Luft-

TIPS & TRICKS

Siegel an mich. Dann ging ich zum Schiff und kehrte in unsere Dimension zurück.

Pryan – die Feuerwelt

Meinem Vater übergab ich das Luft-Siegel und führte ein weiteres, umfangreiches Gespräch mit ihm. Er war etwas erstaunt, daß ich nur tote Sartans gefunden hatte, doch an meiner Mission änderte sich nichts. Also transferierte ich im Schiff das Symbol aus dem Book of Pryan auf die Steuerkugel und flog dorthin. Seltsam: Alles war grün und voller Bäume, so daß der Name dieser Welt wohl daher rührte, daß es häufig große Waldbrände gab.

Nach meiner Landung verließ ich das Schiff und nahm eine rosafarbene Pflanze mit. Ich ging zweimal nach Westen, wo ich eine riesengroße Nuß, sowie eine leere Schale fand. Letztere war von einem seltsamen Tier übrig gelassen worden, das wie eine Kreuzung aus Affe und Eichhörnchen aussah. Da ich nicht in die Zitadelle hineingelangte, lief ich wieder zum Schiff und flog zur nahegelegenen Baumstadt, die von Elfen bewohnt war. Dort ging es nach Nordwesten, wo eine herumhängende Wäscheleine auf einen neuen Besitzer wartete.

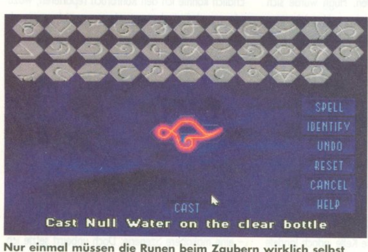
Mein nächster Weg führte nach Westen, in eine Baumküche. Mit der von Insekten geplagten Köchin unterhielt ich mich ein wenig und bot ihr meine Hilfe beim Backen an. Ein mit seiner kaputten Puppe spielendes Kind tat mir leid, so daß ich ihm das Spielzug des Straßenjungen gab. Danach verabschiedete ich mich von der Köchin und folgte dem glücklichen Elfenkind nach Osten. Wir trafen auf weitere jugendliche Elfen, die an einer abschüssigen Stelle standen. Mehrere Meter unter ihnen befand sich der Elfenprinz, der ohne meine herabgelassene Wäscheleine wohl nie wieder hochgekommen wäre.

Von ihm erfuhr ich, daß er einem Zepter auf der Spur war, mit dem er seiner geheimen Liebe imponieren wollte. Außerdem erzählte er von einem alten Mann, der viel von Völkerverständigung redete und mit kleinen Zaubertricks aufwartete. Natürlich sagte ich dem Prinzen zu, diesen Mann nicht an die erwachsenen Elfen zu verraten. Daraufhin nahmen mich die Kinder zu einer Lichtung mit, wo sie sich auf den Abend vorbereiteten. Ich wartete eine ganze Weile, bis plötzlich eine Eichel über dem Feuer herabfiel. Mit der Nußschale nahm ich die Baumfrucht auf, und setzte mein Warten fort.

Dann erschien endlich der geheimnisvolle Mentor der Kinder – den ich sofort als Sartan identifizierte. Ein sehr verwirrter Sartan, offensichtlich – der zudem sofort floh, sobald er mich bemerkte. Zum Glück sah ich seinen Teleportationszauber und wandte diesen auf die weiße Scheibe an, die im Boden eingegraben war. Nach dem magischen Sprung sah ich mich dem Sartan und einem riesigen Drachen gegenüber. Die Konversation mit dem Sartan, der sich als Zifnab vorstellte, verlief recht seltsam: Mein Gegenüber schien einmal sehr verwirrt zu sein, dann wieder mit messerscharfem Verstand ausgestattet. Auf jeden Fall machte er keinen bedrohlichen Eindruck, sondern gab mir einen Stein, der mir angeblich in höchster Gefahr helfen würde. Bevor ich nach unten kletterte, nahm ich die schwarze Scheibe mit und band meine Wäscheleine an einen starken Ast. Etwas weiter unten steckte ich einige gelbe und blaue Blumen ein, dann schwang ich mich auf die andere Seite.

An der abschüssigen Stelle warf ich die schwarze Scheibe nach unten – hinabzuklettern würde Wochen dauern! Dann kehrte ich zur Lichtung zurück und benutze abermals »Teleportation« auf das weiße Gegenstück. Der Spruch teleportierte mich direkt vor eine riesige Spinne, die mich argwöhnisch beobachtete. Ich stieß die herumliegende Leiche an und nahm einen Pfeil sowie einige Pilze auf. Danach warf ich das Marmeladenglas auf die Spinne, die dadurch mit einem süßlichen Geruch eingedeckt wurde. Nun zerdrückte ich die gelben Blumen und stellte die Schale mit der heißen Eichel unter einen Bienenkorb. Er fing sofort Flammen, die gereizten Insekten stömten heraus und stürzten sich auf die Spinne.

Nach dem ungleichen Kampf zerschnitt ich den Kokon und kam so an den goldenen Stab. Danach ging es per Teleportation zurück. Ich übergab dem Prinzen den Stab, die blauen Blumen und das Poesiebuch – nun konnte der Elfenjüngling seiner verehrten Menschenprinzessin endlich vor die Augen treten. Letztere bat ich nach seiner mutigen Annäherung, mich und den Prinzen eine Weile zu begleiten. Schließlich trug sie das goldene Schwert, daß ich noch brauchen würde! Ich übergab Ihr das Book of Pryan und zeigte ihr eine bestimmte Melodie darin, die sie aber noch nicht spielen sollte. Zusammen gingen wir zum Schiff und flogen zurück zur Zitadelle.



Nur einmal müssen die Runen beim Zaubern wirklich selbst zusammengesetzt werden

Bei dem nüsseknackenden Tier füllte ich eine Nuß mit den gelben Blüten und warf sie ihm zu. Das Affeneichhörnchen knackte die Nuß – und lief entsetzt davon. Die zu Boden fallende Frucht aufnehmend, führte ich unseren kleinen Trupp nach Osten und zweimal nach Norden. An einen mächtigen Baum war eine Zwergin gefesselt; in der Ferne konnten wir schon die Schritte der gefährlichen Baumtitanen hören. Ich wies die Prinzessin höflich an, von nun an die Melodie zu spielen, und befreite sodann das Zwergenmädchen mit der Scherenhälfte.

Gerade, als die erkältete Prinzessin husten mußte, hatten wir es geschafft. Doch wie sollten wir tiefer in den Wald eindringen, wenn das Mädchen nicht ununterbrochen die schützende Melodie auf der Flöte spielen konnte? Im Gespräch mit der Zwergin stellte ich meine Begleitung vor, fragte nach Heilkräutern für die Prinzessin und nach dem goldenen Hammer der Zwerge. Wir gingen nach Süden, wo ich der Erkälteten die rosa Pflanze, die Pilze, das Nußfleisch sowie die Kräuter der Zwergin gab. »Die Reihenfolge ist egal, im Magen kommt sowieso alles zusammen«, hatte letztere gemeint, und so war es auch: Die Erkältung verschwand innerhalb von Minuten. Wir gingen nach Norden zurück und trafen abermals auf die Zwergin, die den Hammer nicht bekommen hatte. Ich überzeugte sie, nochmal ihr Glück mit den Zwergenältesten zu versuchen, und bat dann die Prinzessin, fortan die Melodie zu spielen.

Wir gingen solange nach Norden, bis wir im Wipfel eines Baumes einen Kristall sahen. Der Prinz ließ sich dazu überreden, ihn zu holen. Das verärgerte die Baumtitanen derart, daß sie aus allen Richtungen kamen und uns verfolgten. Wir rannten nach Süden zurück, doch als wir den als Baumstumpf getarnten Eingang zur Zwergenhöhle erreicht hatten, war unser Vorsprung auf wenige Sekunden zusammengeschmolzen. Ich zog an dem herausragenden Ast und warf den Kristall in die Öffnung. Nun konnten wir unbehelligt nach Süden gehen und vor dem Tor zur Zitadelle warten. Bald kam die Zwergin mit dem Hammer, so daß ich den Eingang zur versunkenen Stadt öffnen konnte. Nach deren Besichtigung, einem Gespräch mit Zifnab und der Verabschiedung von meinen jungen Freunden nahm ich das Feuersiegel und kehrte in meine eigene Welt zurück.

Ich übergab Xar das Feuersiegel und berichtete alles Wissenswerte. Seinen Plan wollte er aufgrund meiner Schilderungen aber nicht ändern, nur der Drache

interessierte ihn – als möglicher Feind. Mir kamen Zweifel, ob mein Vater wirklich recht hatte, schließlich war Zifnab hilfreich gewesen, und auch die anderen Völker waren mir insgesamt freundlich begegnet. Trotzdem ging ich pflichtschuldig zum Schiff zurück und transferierte die Rune vom Kristall auf die Steuerkugel.

Abarrach – Welt der Steine

In der Welt der Steine, bei der Stadt Telestia, angekommen, ging ich nach Nordosten, wo ein verwesender Arbeiter nichtvorhandenes Wasser schöpfte, und nahm seinen Eimer mit. Nördlich davon fand ich einige Steine, die ich in das Behältnis füllte. Nun lief ich nach Süden, Osten und Norden in ein Haus, dessen seltsamer Butler ebenso untot war wie alle anderen Personen, die ich hier bislang getroffen hatte.

Im oberen Stockwerk nahm ich das Teeservice und ein Kinderbuch an mich. In letzterem las ich bis zur Seite mit dem Gedicht »Get that snake« und ließ diese Seite aufgeschlagen. Der untoten Großmutter empfahl ich, mir zu folgen.

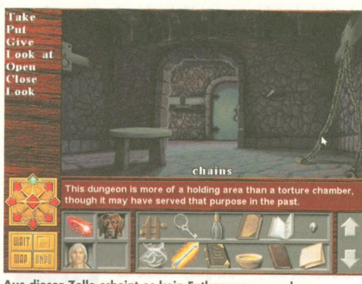
Unten gab ich dem Butler das Service, doch wollte er die geschlossene Tür nicht öffnen, da es noch nicht Teezeit sei. Also marschierte ich nach draußen und erklomm den Glockenturm. Oben drehte ich zweimal an der Zeiteinstellung, zog mit der Winde das Seil hoch und befestigte den Eimer daran. Dann wartete ich kurz und betätigte den Auslösehebel.

Eine Statue kam hereingefahren und die Glocke schlug viermal. Schnell kehrte ich ins Haus zurück und ging drinnen nach Osten. Im Zimmer des verschwundenen Hausherrn, einem Magier, fand ich ein Buch, das ich mit Bereicherung vollständig las. Dann kehrte ich zum Schiff zurück und segelte zum Palast von Kleitus. Dessen Wachen führten mich sogleich vor ihren Herrscher, der mir die Gnade eines Festmahls zuteil werden ließ. Er zwang mich durch einen Zauberspruch, wie wild zu essen und zu trinken. Ich sagte dem heimtückischen Mann, daß ich sein Freund nicht sei, alleine käme und ihm nicht helfen wolle. Kleitus entgegnete, daß er meinem toten Körper die Informationen entnehmen würde, die ihm der lebende verweigere. Dann begann auch schon das Gift zu wirken, das in meinem Trank gewesen war.

Ich wachte in einer Zelle auf, angekettet und im Sterben liegend. Ein Mitgefangener, der sich als legitimer Thronanwärter Edmund zu erkennen gab, klärte mich über den Tyrannen auf. Er war überzeugt, daß wir binnen kurzem an dem Gift zugrunde gehen würden. Ich aber gab nicht auf und probierte den neugelernten Spruch »Hunger« aus – an dem Hund, der überfressen in der Zelle lag. Ich gab ihm das Steak und versetzte mich darauf per »Possession« in das Tier hinein. Eine seltsame Erfahrung – plötzlich viel besser hören und riechen zu können, die Welt aber nur noch in Grautönen wahrzunehmen.



Meine vier Beine trugen mich aus der Zelle und nach oben, wo mehrere Flaschen aufbewahrt waren. Das Gegengift sei eine farblose Flüssigkeit, hatte Edmund gesagt. Anhand der Lichtreflexionen erkannte ich, daß die zweite Flasche von links die richtige war. Schnell trug ich sie zur Zelle und stellte sie neben meinen leblosen Körper. Dann nahm ich den Schlüsselbund auf und brachte ihn ebenfalls zu meinem eigentlichen Ich. Als ich Haplo berührte, übernahm ich wieder meinen Körper, trank aus der Flasche und reichte sie an Edmund weiter. Den Schlüsselbund aufzuheben und unsere beiden Ketten zu öffnen, war eine Sache von Sekunden. Ich steckte die Daumenschraube ein und bat Edmund, mich nach draußen zu begleiten. Wir gingen nach Norden, Westen und Südwesten – und waren in Freiheit.



Aus dieser Zelle scheint es kein Entkommen zu geben

Edmund wies mir den Weg zu einer geheimen Höhle, wo sich die Reste seines Volkes versteckt hielten. Ich ging nach Osten in einen Versammlungsraum, in dem sich auch der Magier aufhielt, dessen Buch ich gelesen hatte. Er erzählte mir gerade von seiner Arbeit an einem Illusionszauber, als plötzlich der Hund, der mich nun treu begleitete, die östliche Höhlenwand ankläffte. Ich fuhr abermals in den Vierbeiner ein – und konnte keine östliche Höhlenwand entdecken! Durch Berühren meines Körpers wurde ich wieder zu Haplo, und sprach abermals mit dem Magier. Ich wies ihn auf die Illusion hin und ging nach Osten.

Bald fand ich ein Zauberbuch und las es vollständig, doch als ich die herumliegende Robe ergriff, passierte etwas Seltsames: Eine Vision ließ mich an den ehrgeizigen Plänen eines Zauberers teilhaben, der sich vor langer Zeit genau hier, an dieser Stelle, mit einem Zauberspruch getötet hatte. In der Haupthöhle erzählte ich dem Magier von meinem Erlebnis. Danach sprach ich mit den Spielern, von denen mir einer wegen seiner Glückssträhne etwas Geld zu geben bereit war. »Geld« hieß dabei: einige nachgemachte Zauberrunen. Ich verließ mit dem Hund die Höhle und segelte nach Telestia zurück.

Dort wartete die tote Großmutter, die ich abermals aufforderte, mich zu begleiten. Dasselbe sagte ich dem Arbeiter, der uns nach Norden folgte, wo eine große Schlange den Weg versperrte. Ich gab der Großmutter das Buch und löste damit eine Kettenreaktion aus: Während sie unablässig das Gedicht »Get that snake« vorlas, befolgte der untote Arbeiter diese Aufforderung und griff sich die Schlange – um sie nie wieder loszulassen. So konnte ich den Eingang erreichen, dessen Rätsel ich nach viel Herumprobieren löste. Wenn man die neun Pfeile von oben links nach unten rechts durchnummerierte, war folgende Kombination nötig: 1, 3, 9, 7, 2, 2, 6, 6, 8, 8, 4, 4, und 5. Nun zog ich die Robe an und ging hinein.

Dem untoten, fast blinden Zwerg versicherte ich, sein alter Gebieter zu sein und nahm ihn mit.

Wir kehrten zum Glockenturm zurück, wo ich mit Hilfe der Daumenschraube das Zepter der Statue bearbeitete. Ich nahm das Kopfstück und wanderte vom Zwerg begleitet zum Schiff, mit dem wir zum Palast fuhren. Vor diesem traf ich auf Edmund, der mir einen geheimen Weg zeigte.

Auf einmal rannte der Zwerg durch eine Tür in die Katakomben, ohne daß wir ihn aufhalten konnten. Da aber ein Stück seiner vergammelten Kleider abriß, konnte ich dieses meinem vierbeinigen Begleiter hinhalten. Von nun an liefen wir immer in die Richtung, die der Hund anzeigte. Schließlich kamen wir in den gesuchten Raum, doch die Verfolger, die sich zwischenzeitlich an unsere Fersen geheftet hatten, waren nicht mehr weit.

Der Saal enthielt die Vorrichtung, die für die Aufrechterhaltung der Welt des Feuers zuständig war. Der Magier, dessen Robe ich trug, hatte sie aus purer Machtsucht zerstört und so Abarrach zum langsamen Untergang verurteilt. Mir oblag es nun, den Schaden zu reparieren: Ich zauberte »Unravel Illusion« auf die Rune, die am Kollossus angebracht war, und steckte dann das Kopfstück in die Öffnung.

Dies rettete die Welt der Steine – und nebenbei auch uns vor unseren Verfolgern. Ich nahm das Steinsiegel, verabschiedete mich von Edmund und kehrte in meine Welt zurück.

Chelestra – Welt des Wassers

Den Argumenten Xars konnte ich kaum noch beipflichten, als ich ihm das Steinsiegel überreicht hatte. War dieser machtlüsterne Mann wirklich der Vater, der mich aus dem Labyrinth gerettet hatte? Nach der Unterhaltung ging ich voller Zweifel die letzte Aufgabe an. Ich zauberte die Rune von der Nachbildung (»pendant«), die ich bei mir trug, auf die Steuerkugel des Schiffs und benutzte diese wie üblich.



"Two thousand years ago, our Patryn ancestors warred with the Sartan. We were winning. It was only a matter of time until we defeated the evil sorcerers, took our rightful place as leaders of the world, and freed the other races from their slavery to the Sartan. In desperation, a Sartan named Samah hatched a fiendish plan. He intended to sunder the world into five realms. Four of these realms would be homes to the mensch races: elves, humans, and dwarves. The fifth is here: the Labyrinth. It was supposed to serve as a prison for our race."

Xar ist von seiner Mission überzeugt

Vor der Stadt Chelestra angekommen, füllte ich etwas Wasser in die leere Gegengift-Flasche. Ich bemerkte, wie Zifnabs Stein zu glühen anfing und so Gefahr signalisierte. Trotzdem machte ich mich nach Westen auf, wo ein magischer Schutzschirm den Zugang zur Stadt versperrte. Die zugehörige Rune befand sich auf einem großen Steinfelsen.

Mit folgendem Trick ergänzte ich die Rune um ein Anhängsel und macht sie dadurch wirkungslos: Ich transferierte den zweiten Spielgeld-Runenstein von links, der in meinem Inventar war, auf den Felsen. Gerade, als der Schutzschirm in sich zusammenfiel, donnerte ein schwarzes Ungetüm heran: der Drache des Bösen. Er dankte mir hämisch für meine Hilfe und tötete mich! Kurz vor meinem Ende, der rettende Stein war mir schon aus den Händen geflogen, konnte ich mich jedoch auf den Hund übertragen. Ich lief vierbeinig nach Westen in die Stadt, die von Sartans bewohnt wurde.

Als ich einer Versammlung lauschen wollte, erkannten mich die Magiekundigen und schafften es, mir meinen alten Körper wiederzugeben. Nach einer Unterhaltung mit dem Sartan Samah lief ich zum Schiff zurück – doch die Steuerkugel war verschwunden! Zurück in der Stadt zauberte icn »Create Reality Pocket« auf den Teppich und stieß die Kugel hinein. Nun nahm ich den Teppich und ging zweimal nach Osten. Dann verzauberte ich die Wasserflasche mit »Null Water« und trank daraus. So konnte ich meine Furcht überwinden und nach Norden in die Höhle gehen, wo ich einige Schuppen mitnahm. Vor der Stadt warf ich sie auf den Steinhaufen, in den Zifnabs Stein gefallen war. Dieser begann in Gegenwart der Drachenschuppen abermals zu glühen, so daß ich ihn erkennen und aufnehmen konnte.

Im Schiff hing ich den Teppich an die Wand und betrat ihn auf gewohnte Weise, um die Steinkugel herauszurollen. Ich transferierte die Runen von der Nachbildung (»pendant«) auf die provisorische Steuerkugel und flog zurück in meine Welt.

Das Laybrinth

Xar war nicht mehr in seinem Raum, also las ich etwas in dem vom ihm restaurierten Geschichtsbuch. Ich merkte mir das Aussehen von Orseph's Rune sowie deren genaue Position. Dann nahm ich allen Mut zusammen und betrat das Labyrinth.

Gleich nach dem Eingang versperrten mir Würgeranken den Weg, doch per »Cold« kam ich nach Norden auf die andere Seite.

Ich ging nach Nordosten und traf auf drei Tigermänner, die mich zurück nach Südwesten und Süden verfolgten. Gerade, als sie die Ranken passieren wollten, wurden diese durch meinen »Heat«-Spruch wie-

der lebendig. Schnell warf ich noch den »Zinger« in das entstehende Chaos. Nach dem Ende der Tigermänner überquerte ich das Feld wie gehabt, wobei ich den (nun wieder aufgeladenen) »Zinger« mitnahm.

Dann ging es in die Höhle im Osten des Lagerplatzes. Ich schaute mir die Zeichnung an, die wohl den Gott der Tigerleute darstellen sollte: Eine fliegende, blitzewerfende Gestalt mit dem Skelettschädel eines Beutetiers. Ich nahm den herumliegenden Knochen mit, danach beim Lagerplatz den Schädel. Letzteren steckte ich auf den »Zinger«, außerdem befestigte ich die Robe an dem Gerät. Ich machte mich nach Nordwesten auf, wo weitere Tigermänner eine Ortschaft terrorisierten. Mitten in das Getümmel schleuderte ich den aktivierten Zinger, den die geschockten Räuber für ihre Gottheit hielten. Danach benutzte ich meine Heilsalbe, um einem verwundeten Pfadfinder zu helfen. Ich nahm die Schnur und verband sie mit dem Knochen zu einem Bogen.

Der Häuptling des Dorfes erklärte mir, daß ich selbst vor kurzer Zeit in Begleitung von Xar durchs Dorf gekommen, und wenig später mit den Tigermenschen zurückgekehrt wäre. Der böse Drache hatte meine Gestalt angenommen – Vater hatte wohl keine Ahnung, wer da neben ihm herlief! Der genesende Pfadfinder erklärte sich bereit, mich auf die Spur der beiden zu bringen.

Nach einiger Zeit erreichten wir eine Höhle, deren Eingang von einem riesigen Monster versperrt wurde. Ich legte den magischen Pfeil auf und schoß zielsicher auf den Chaodin. Um die Höhle betreten zu können, mußte ich nochmals aus der verzauberten Flasche trinken. Sobald ich drinnen war, sah ich mich dem Drachen gegenüber. Schnell zerdrückte ich Zifnabs Stein, was ihn und den guten Drachen auf den Plan rief. Zusammen gelang es ihnen, unseren Feind fürs Erste zu vertreiben.

Ich fragte Zifnab, was nun weiter zu tun wäre. Nach einer kurzen Beratung brachte er mich bis fast zum Zentrum des Labyrinths. Von da an war ich auf mich allein gestellt. Ich arbeitete mich nach Norden vor, wo ich alsbald zu einem Torbogen kam. Hinter diesem befand sich ein genaues Abbild meiner selbst, das jede Bewegung spiegelbildlich nachmachte. Das läßt sich ausnutzen, dachte ich mir.

Ich setzte die vier Runen des »Self Immolation«-Spruchs spiegelbildlich zusammen und zauberte den tödlichen Spruch auf mich selbst: Aus der ersten Reihe wählte ich dazu die zweite Rune von links, dann aus der zweiten Reihe die neunte. Daraufhin aus der dritten die zehnte, und schließlich aus derselben Reihe die neunte Rune von links.

Mein Gegenüber führte den Spruch spiegelbildlich – also richtig – aus und zerstörte sich damit selbst. Ich durchsuchte die rauchenden Überreste und fand die Kopien all meiner Habseligkeiten vor. Nur eine davon konnte ich gebrauchen: Aus zwei Scherenhälften konnte ich nun eine Schere basteln. Nachdem ich weitergegangen war, versperrten mir drei Tentakeln den Weg, die ich einfach mit der Schere durchschnitt.

Dann ging ich nach Norden weiter. Dort fand ich abermals mich selbst vor, in Begleitung meines Vaters. Der erkannte erst jetzt seinen Irrtum und versuchte, mich zu schützen und den Drachen zu vernichten. Doch letzterer war gegen Feuer unempfindlich, er tötete meinen Vater. Schnell sprang ich die Mitte des Steinkreises und bewegte die Linse – auf genau die Rune an exakt der Stelle, die ich mir gemerkt hatte. Nun kam es zum einem letzten, wilden Kampf: Nacheinander setzte ich die Wasser-, Stein- und Luftsiegel in ihre entsprechende Halterungen – und tötete mit den dadurch entfesselten Gewalten den unbesiegbar scheinenden Drachen. Ein letztes Siegel blieb mir, um die Welten wieder zu vereinigen: das Nexus-Siegel. (la)

KOMPLETTLÖSUNG VON »STERNENSCHWEIF« (2)

AUS*schweif*UNG 2

Ab in die Sümpfe: Der zweite Teil unserer Komplettlösung zu Attics »Sternenschweif« schafft Frieden zwischen Zwergen und Elfen.

Auf der Suche nach dem Salamanderstein geht es nun in die Sümpfe. Bis zum Finale im Tempel des Namenlosen ist es noch ein weiter Weg.

Sümpfe

Eilig begeben wir uns in die Sümpfe. Dort stößt man im Südosten auf eine Truhe, in der sich unter anderem ein Netz und ein Dokument, das man aufmerksam studiert, finden. In der Sumpfmitte begegnet man dem Echsenvolk, das Hilfe verspricht, wenn wir ihm helfen. In ihrem Auftrag töten Sie das gefürchtete Untier »Schlinger« und erhalten als Gegenleistung einige Antworten auf die Fragen nach Sternenschweif und dem gesuchten Agdan.

Bei der Suche nach Sternenschweif sollen wir einem Phex-Priester großzügig spenden und ihn dann erst zur Waffe befragen. Agdan ist hier wohl gesehen worden, aber Näheres weiß eine alte Frau im Südwesten des Sumpfes. In der Nähe ihrer Hütte findet man einige Kräuter und wertvolle Ausrüstungsgegenstände in einem Karren. Die Alte selbst fordert als Gegenleistung für ihr Wissen die Kristallkugel des Magiers im Norden des Sumpfes und öffnet mittels Magie den Schloßeingang. Da der Weg schon mal geebnet ist, suchen Sie also den Zauberer auf. Der will uns nichts Gutes, aber durch geschickte Wortwahl (»Liebe«, »Leben«, »Treue«) läßt sich auch dieses Problem meistern und wir finden bei seinen Überresten die Kristallkugel und ein interessantes Pergament.

Statt unseres verdienten Tributes trachtet uns nun aber auch die Alte nach dem Leben, woraufhin wir das ihre beenden müssen. Da Sie nun auch nicht schlauer als vorher sind, durchstöbert man auch den Rest des Sumpfes. Und siehe da: Im Norden, in einer Nische hinter dem Bach, finden wir eine vereinzelte Sumpfranze, die einen Goldring trägt. Sie fangen diese mit Hilfe des Netzes ein. Da man Dank der Hinweise in den Schriften nicht ganz ahnungslos ist, suchen wir das darin beschriebene Heidekraut, das weiter im Westen auch endlich zu finden ist. Die Person, welche die gefangene Sumpfranze trägt, nimmt Heidekraut Nummer 18 auf und benutzt dieses im Inventar. Wie vermutet verwandelt sich das verängstigte Tier in den angeschlagenen Agdan, den wir ersteinmal gesundpflegen, damit er den Rückweg nach Lowangen auch überlebt. Wir betreten Lowangen durch den Geheimgang und liefern Agdan in der Ordensburg ab. Als Dank händigt Ihnen Meister Eolan nebst unseren Kameraden auch den Geheimgangschlüssel auf Lebzeiten aus.

Im Phex-Tempel fragen Sie mit finanzieller Unterstützung nach Sternenschweif, und man verweist uns daraufhin nach Tiefhusen. Nichts wie raus aus Lowangen! Nachdem Sie die Stadt durch den Geheimgang verlassen haben, steht Ihnen das ultrastarke Gefolge des Schwarzmagiers gegenüber, der Ihren lieben Stein haben möchte. Wir, allesamt Realisten, geben ihm diesen natürlich. Doch der Magier beschwert sich nur über diese Fälschung, nimmt sie dennoch mit und zieht ab. Ohne Stein betreten wir noch einmal den Gang nach Lowangen, um dem sowieso recht merkwürdigen Ailian einen weiteren Besuch abzustatten. Sie pochen auf Ihr Gastrecht und nach einem kleinen Scharmützel finden wir in seiner Wohnung den echten Salamanderstein und verlassen Lowangen endlich in Richtung Blutzinnen, auf der Suche nach Ingramosch.

Blutzinnen Level 1

In den Blutzinnen angekommen schauen Sie sich gründlich um. Auf der obersten Etage entdecken Sie drei riesige Lagerräume (obere Kastenhälfte), in denen Sie alles aufstöbern können, was Ihr Herz begehrt. In einer Truhe finden wir zwei Schlüssel und in einer weiteren (rechts) neben einer Hand, die wir nicht berühren, eine Kupferscheibe, die wir mitnehmen. Die restlichen Truhen enthalten Heiltränke, Geld etc. Wir nehmen, was wir brauchen, und verschwinden eine Etage tiefer.

Blutzinnen Level2

Neben weiteren Lagerräumen entdeckt man die Gefangenenzellen. Wir entdecken in einer den toten Schwarzmagier (links) und nehmen die Salamandersteinfälschung wieder mit. Von den Personen in den anderen Zellen ist nur Thurazz interessant, da Praiodan hinterhältig ist. Thurazz steht der Party solange bei, bis man die Blutzinnen wieder verläßt. Bei einem Kampf und in einigen Truhen finden Sie Schlüssel. Interessant ist jedoch nur ein magischer Ring (oben), der im Norden der Etage aufzuspüren ist, und die Phiolen in einer Truhe.

Nachdem wir ein bißchen Wasser getrunken haben, forschen wir weiter und finden in einem verstaubten Zimmer eine Schrankwand, die wir unter Zuhilfenahme des Speeres in der Ecke daneben öffnen. Wir betreten die Gänge hinter der Wand und sehen dort außer vielen kleinen Spinnen und großen Netzen, die wir leicht mit unseren Schwertern beseitigen, ein Skelett mit einer magischen Waffe, die wir an uns nehmen.

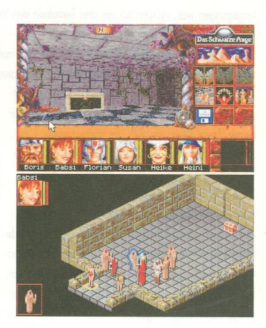
Weiter nördlich stößt man auf ein Nest voller Babyspinnen. Wir treten ein Feld zurück, lassen einen unserer Helden aus einer Phiole trinken und schicken diesen alleine zum Nest. Jetzt zerstört dieser das Nest und auch die daraufhin heraneilende Spinnenmama, die einem dank des Phiolentrankes nichts anhaben kann. Wir vereinen die Gruppe und finden südlich des Nests eine Nische mit Juwelen und einem Schlüssel. Das war alles für diese Etage. Auf zu Level 3!

Blutzinnen Level 3

Dort gibt es neben reichlich Waffen, Essen, Ausrüstung und Kräutern nichts Großartiges zu entdecken. Nach dem Diebstahl des Dolches und der Verabschiedung von Thurazz verlassen wir das Dungeon, ohne Ingramosch gefunden zu haben. Bevor man die nächste Etappe Tjolmar erreicht, besucht man die Stadt Tiefhusen auf der Suche nach Sternenschweif.

Tiefhusen

Im Norden der Stadt treffen wir auf Hensger, der nur auf Empfehlung Informationen preisgibt. Auf der Suche nach der Person, die uns diese Empfehlung verschafft, kehrt man in die Taverne »Heile Welt« ein.



Nach mehreren Gesprächen und Tischwechseln treffen Sie auf Jander, der etwas über Sternenschweif erzählt und an Hensger verweist.

Mit dieser Referenz ausgestattet, reden wir erneut mit Hensger. Wir bitten ihn um Hilfe bei der Suche nach Sternenschweif und verabreden uns mit ihm bei Sonnenaufgang. Zum vereinbarten Zeitpunkt sucht man ihn erneut auf, woraufhin er Sie zu einem Keller führt, den Sie ohne zu zögern betreten. Leider folgt er uns nicht, sondern schließt uns ein. Sie befinden sich nun im unterirdischen Phex-Tempel von Tiefhusen.

Phex-Tempel

Dem Kellerraum entkommen wir durch eine Geheimwand, von denen es hier nur so wimmelt. In einer Truhe (links) entdecken Sie eine Axt – leider nicht Sternenschweif. In einem anderen Raum findet man in einer Truhe (rechts) Phex-Helm und Phex-Schild, doch beim Verlassen des Raumes versperrt ein Poltergeist den Weg. Diesen schickt Ihr Magier mit dem Spruch »Geister austreiben« in seine Dimension zurück. Westlich dieses Raumes stößt man auf eine Steintafel, die mit der richtigen Antwort (»Nacht«) eine Geheimtür öffnet.

Betreten wir diesen neuen Gang, ist die zweite Tafel zu sehen, bei der wir die drei Karten mit dem Fuchs-Symbol umdrehen müssen. Dies öffnet uns eine weitere Tür. Bei einem Kampf im Norden fällt Ihnen ein blauer Schlüssel in die Hände. Weiter im Osten entdecken wir ein Rezept. Als wir es aufheben, schließt sich der Raum nach Westen, und eine Nische, in der sich ein weiteres Rezept befindet, öffnet sich im Süden. Nehmen wir auch dieses mit, ist der Weg nach Westen wieder frei.

Was wir nun noch entdecken, ist eine Opferschale im Osten, in die wir ein bißchen Zaster legen (den stehlen wir aus der Schale, werden wir nach Südosten teleportiert, von wo wir uns den Weg mühsam zurück bahnen müssen). Die großzügige Spende bewirkt, daß sich eine weitere Geheimtür öffnet. Sie verlassen das Dungeon durch diese Tür. Ganz im Nordosten treffen Sie auf Hansger und Begleitung. Man erfährt, daß die Suche nach Sternenschweif sinnlos und nichts weiter als ein Scherz war. Nachdem auch dies keinen Erfolg gebracht hat, verlassen wir das Dungeon und Tiefhusen und widmen uns dem letzten Hinweis: Ingramosch in Tjolmar.

Tjolmar

In Tjolmar besuchen wir die Taverne »Roter Lotus«, wo wir erfahren, daß Ingramosch in einem Haus im Westen der Stadt wohnte. Im Rahja-Tempel findet man heraus, daß Ingramosch in der Stadt war und lange nicht gesehen wurde. Stellen wir uns vor Ingramoschs Haus, fängt der Salamanderstein an zu glühen. Ein Zwerg, aber nicht Ingramosch, verwehrt den Eintritt, den wir uns erkämpfen müssen.

Gewölbe Level 1

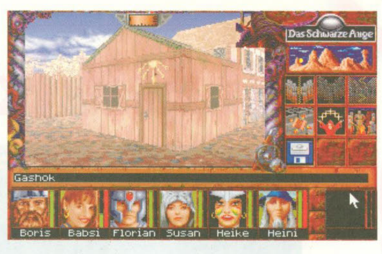
Im Haus finden Sie einen Zettel (2 links, 4 rechts, 4 links). Laufen wir vom Eingang aus gesehen gegen den zweiten Wandabschnitt auf der linken Seite, ist ein mahlendes Geräusch zu hören. Zum Eingang zurück und dieses Mal den vierten Wandabschnitt rechts touchieren, und Sie vernehmen das gleiche Geräusch noch einmal. Nachdem wir vom Eingang aus gesehen auch den vierten Wandabschnitt, diesmal wieder links herum abgezählt, berühren, öffnet sich ein Durchgang nach Westen. Betritt man den Raum mit dem Baum weiter westlich, schließt sich die Tür. Nach Untersuchung des Baums durch einen unserer Leute findet dieser einen Schlüssel und vergiftet sich an der Pflanze. Nach vollendeter Giftheilung untersucht man den Mechanismus zwei Schritte westlich des Baumes.

Wir teilen die Gruppe auf und begeben uns alle bis auf einen zur verschlossenen Eingangstür. Der eine, der zurückbleiben muß, zieht den Hebel am Mechanismus. Daraufhin schiebt der Rest von uns das verschlossene Gitter hoch, und wir sind frei. Sie ziehen gemeinsam durch das Gewölbe nach Nordwesten und entdecken ein paar nützliche Gegenstände (oben). Weiter südlich stößt man auf eine »Kriegerin am Stiel«. Um sie aus ihrem Mantel aus Eis zu befreien, spricht der Magier in gebührlichem Abstand den Schmelz-Zauber. Das Eis zerspringt, die Maid ist frei, einen Schlüssel für uns hat sie dabei. Wir bieten ihr selbstverständlich einen Platz in unserer Gruppe an. Weiter östlich öffnen wir mit den beiden Schlüsseln zuerst die Tür und dann die Truhe, um uns um einige mächtige Gegenstände zu bereichern, die auf einen »heißen« Endkampf schließen lassen.

Die Statue, die Sie im Osten finden können, packen Sie auch noch ein, und anschließend suchen Sie sich tatendurstig einen Weg nach unten. Die Treppe, die wir finden, verschafft uns mehr Kopfschmerzen als Freude, da sie uns nicht nach unten führt, sondern uns einzeln in dem ganzen Level1 verstreut. Nach aufmerksamem Suchen stöbert man weiter nördlich eine Illusionswand auf. Über die dahinterliegende Treppe gelangen wir endlich nach unten.

Gewölbe Level 2

In diesem Gewölbe nehmen wir uns einen Schrank im Norden intensiv (dreimal) vor, woraufhin ein Schlüssel auftaucht (für Schlüsselwand). Am anderen Ende des Gewölbes ergattern wir noch einige Heiltränke und daneben ein Rezept auf dem Tisch. Nach langer Suche ist nur noch der Bolzengang ein Geheimnis.



Sie schicken Ihren Magier alleine und bestmöglich geschützt durch den Gang mit den Bolzen. Am anderen Ende angelangt, teleportiert dieser sich zum Rest der Gruppe zurück und wir können uns nun gemeinsam auf das östlichste Feld des Ganges teleportieren. Durch die Illusionswand hindurch betritt man einen großen Raum, in dem Truhen mit ausreichend Heiltränken und Geld zu finden sind. Mit dem Schlüssel öffnen Sie die Wand im Osten und erhalten nach vier Kämpfen im dahinterliegenden Gängelabyrinth vier Teile eines Amuletts (oben). Man stellt fest, daß es dort auch Felder gibt, die bei Überschreitung einzelne Amulett-Teile wieder verschwinden lassen. Vorsichtig näheren wir uns mit allen vier Amulett-Teilen einer Wand im Südosten (Amulettwand), mit deren Hilfe sich diese Wand durchschreiten läßt. Wagemutig betreten wir die Treppe nach unten.

Tempel des Namenlosen

Kaum unten angelangt, erscheint eine mächtige Gestalt, die sich mit unserem Salamanderstein aus dem Staub macht. Nach einem Kampf weiter westlich fällt uns ein Dokument in die Hände, mit dessen Hilfe und der Tafel wir das Zahlenschloß an der Osttür knacken können (Abzählen der Buchstaben des Wortes »Kult« an der Tafel führt zur Kombination 1945). Die Tür öffnet sich. Man bahnt sich mühsam einen Weg durch das Teleporterlabyrinth, bis wir den Raum mit den Säulen im Westen erreichen.

Die Antwort auf die Frage der Säule lautet »Arkandor« (die Silben stehen auf den übrigen Säulen im Raum). Ihnen wird der Weg nach Süden freigegeben, wo Sie in einem Geheimfach einen Helm und die Drachenklaue, mit der Sie das Drachentor öffnen können, finden. Wir bereiten uns sorgsam auf den großen Kampf vor und rüsten uns mit allem, was wir haben. In dem Raum hinter dem Tor findet man den versteinerten Ingramosch, den wir durch den Sieg über den Drachen befreien. Sie erhalten von Arkandor den Salamanderstein zurück (im Spiel nicht extra erwähnt) und verlassen den Tempel durch den nun offenen Weg im Norden.

Damit ist das Spiel erfolgreich beendet: Der Salamanderstein besiegelt den Frieden zwischen Zwergen und Elfen! (fs)

KLEIN & FEIN



Zu große Entfernungen sind bei Transport Tycoon kein Problem mehr

Transport Tycoon

Haben Sie bei »Transport Tycoon« Probleme mit Schiffstransporten, weil Dock 1 und Dock 2 zu weit auseinander liegen? Nervt die wenig erfreuliche Meldung »Kann keinen neuen Auftrag einfügen ... zu weit entfernt vom vorigen Bestimmungsort«? Unser Leser Oliver Brunner aus Graz hat die Lösung gefunden. Fügen Sie ein weiteres Dock ungefähr in der Mitte der zu großen Entfernung ein. Im Auftragsfenster vergibt man mit der Leiste »Fahrt nach« den neuen Auftrag von Dock 1 über Dock 3 nach Dock 2. Dann löscht man Dock 3 wieder und auf einmal ist die Entfernung nicht mehr zu weit. Sollte die Distanz dennoch zu groß sein, fügt man einfach noch mehr neue Docks ein.

Quarantine

Von Norbert Faulhaber aus Neuhofen stammen folgende Tips und Paßwörter zu »Quarantine«. Falls Sie den Auftrag erhalten, ein Fahrzeug zu eliminieren, diesen aber nicht schaffen, laden Sie noch einmal einen Spielstand vor diesem Auftrag. Halten Sie sich dann gleich im Zielgebiet auf, in dem die Mission ausgeführt werden soll, und schon ist der Gegner viel näher. Den Schwager vom Schwebe-Boy erledigt man mit dem Backstabber, für Schwebe-Boy selbst genügen deftige Salven mit Punisher und Standard-MG.

QUARANTINE-PASSWÖRTER

Level	Code
Kemo-Park	98645782
Alt-Kemo	89962254
Projektgebiet	54185654
Hafen	92146125
Ausgang	33289642

Pacific Strike

Das Versenken gegnerischer Flugzeugträger in »Pacific Strike« ist nicht nur wegen der lästigen japanischen Kampfflugzeuge schwer, sondern auch durch die beschränkte Zahl an Torpedos. Abhilfe schafft der Tip von Fabian Gaarz, einfach auf den Flugzeugträgern zu landen. Sie fliegen ziemlich schnell und mit ausgefahrenem Fahrwerk, setzen möglichst am Anfang der Landefläche auf und drücken dann das Flugzeug wieder nach unten, sobald es hochspringt. Nach zwei bis drei Aufsetzern säuft der Pott langsam ab und man muß schnellstens wieder in die Luft kommen. Die eingesparten Torpedos verwenden Sie für die Zerstörer.

Blackhawk

Das einfachste aller Actionspiele ist Interplays »Blackhawk« nicht gerade. Da kommen die Levelcodes von Patrick Werner aus Bietigheim gerade recht.

BLACKHAWK-CODES

Level	Code	Level	Code
1	FBWC	9	GSG3
2	QP7R	10	BMHS
3	WJTV	11	Y4DJ
4	RRYB	12	HCKD
5	ZS9P	13	NRLF
6	XJSN	14	J6BZ
7	CGDM	15	MJXG
8	TJ1F	16	K3CH

Mystic Towers

Wer bei Apogees »Mystic Towers« dem alten Adelsgeschlecht der Baldrics unter die Arme greifen will, gibt nach dem Spielstart »baldric« ein. Ralf Rosenberg aus Hamburg hat herausgefunden, daß daraufhin mit »Shift+L« der Schummelmodus aktiviert wird. Mit »Shift+W« erhält man 30 Exemplare aller verfügbaren Waffen und Hilfsmittel, »Shift+K« versorgt den Spieler mit allen Schlüsseln. Zehn Münzen sind der Lohn für das Drücken von »Shift+C« und »Shift+H« bringt so unentbehrliche Werte wie Lebensenergie, Wasser sowie Nahrung wieder auf die Höhe.

Civilization + Colonization

Florian Robens aus Holzkirchen hat herausgefunden, daß man bei »Civilization« und »Colonization« mit einer Siedler-/Pioniereinheit Straßen auf dem Wasser bauen kann. Man setzt die Einheit auf ein Schiff, bewegt dieses aufs Wasser neben einer Stadt und aktiviert die Einheit wieder. Drücken Sie »R« und schon ist die Straße auf dem Wasser. Bei Civilization erhält ein Fischer auf diesem Feld mehr Handelspunkte, in Colonization verbrauchen die Schiffe nur ein Drittel Bewegungspunkte bei Wasserstraßen.

Folgender Trick funktioniert nur bei Civilization: Eigentlich dauert das Bewässern oder Straßenbauen ziemlich lange, doch wenn man der betreffenden Einheit den Befehl mehrere Male hintereinander in der selben Runde gibt, bis sie die Anweisungen nicht mehr annimmt, geschieht das Bewässern oder Errichten einer Mine innerhalb einer Runde.

Miroslav Grgic aus Bonn hat sich mit der unscheinbaren Datei »Names.txt« beschäftigt und herausgefunden, daß man mit Hilfe eines Texteditors das Ladevermögen der Schiffe vergrößern oder Einheiten billiger machen kann. Allerdings beziehen sich diese Änderungen auch auf gegnerische Einheiten; also ist es sinnvoller, militärisch nicht so wichtige Einheiten wie Späher oder Pioniere zu verbessern.

One must fall: 2097

Geld für eine gute Ausrüstung der Roboter in »One must fall: 2097« zu sammeln, ist gar nicht so einfach. Holger Beckmann aus Stade empfiehlt, sich zuerst einmal ganz nach oben zu kämpfen und den Titelkampf bzw. ein Match gegen einen überlegenen Gegner zu verlieren oder mit der »Escape«-Taste abzubrechen. Ein Match gegen den nun aktuellen Gegner, den man voraussichtlich locker besiegt, füllt die Kasse wieder. Verlieren Sie öfters absichtlich und nehmen dann die schwächeren Gegner aus, haben Sie bald genug Geld für einen richtig schlagkräftigen Blechkameraden.

Wem das zuviel Arbeit ist, der greift auf den Hex-Cheat von Sebastian Schäwel aus Rostock zurück. Verändern Sie mit einem Hex-Editor auf eigene Gefahr (Sicherheitskopie anfertigen!) die dritte Zeile eines beliebigen Spielstands (mit der Endung ».chr«) so, wie es unser Bild zeigt. Danach hat Ihr Kämpfer maximale Werte und rund 168 Millionen Dollar stehen zur Verfügung. (fs)

So muß die dritte Zeile eines Spielstand von »One must fall« verändert werden (rote Zahlen)

```
DiskEdit
Wählen      Bearbeiten      Finden      Optionen      Tools      Hilfe
C:\OMF\FLORETTA.CHR                                              Offset 32
Cluster 18731 - Sektor 150333                                    Hex  20
          +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F   0   4   8   C
00000000  AC AD AE AF F6 FD FD E1 F1 E1 E2 F6 B8 B9 BA BB
00000010  BC BD BE BF C0 C1 D7 C3 C0 C5 C3 C7 0D D1 62 EB   ..............b.
00000020  D4 41 56 45 45 45 45 5B BD 63 2E DE DC CA DB 90   .AVEEEE[.c.....É
```



TIPS & TRICKS

Wellentische und Beispiele

Ich möchte mir einen Wavetable-Aufsatz zu meiner Sound Blaster 16 kaufen. Allerdings habe ich gehört, daß man mit so einer Konfiguration nicht digitalisierte Samples und General-MIDI-Sounds gleichzeitig hören kann. ***(Florian Fischer, Wien)***

Sie hören bei dieser Zusammenstellung die Digital-Sounds wie gewohnt, nur die Musik kommt wohltönend über die Wavetable-Erweiterung, anstatt per dudeligem FM-Sound. MIDI und FM gleichzeitig geht bei Spielen in den seltensten Fällen, da sinnlos, wäre technisch aber machbar. Es gibt allerdings einige Soundkarten, bei denen es nicht möglich ist, gleichzeitig Digital-Sounds und MIDI-Daten aufzunehmen, weil bei der Aufnahme (Sampling) die Soundkarte blockiert wird.

Ein PC sieht rot

Bei manchen Spielen werden bei mir Teile der Spielegrafik farbverfälscht oder flackernd dargestellt, wobei die Farbe rot überwiegt. Andere Spiele hingegen funktionieren problemlos. ***(Karl-Heinz Götz, Nürnberg)***

Dieses Phänomen hängt, wie schon oft im Technik-Treff geschildert, meistens damit zusammen, daß der AT-Bus (ISA) des PCs oder der Local Bus zu schnell eingestellt ist. Sorgen Sie dafür, daß der ISA-Bus mit maximal 8 MHz getaktet wird und daß bei einem Local Bus ein »Waitstate« eingeschaltet ist. Das sollte die Rot-Färbungen beheben.

Tortur mit Klaviatur

Ich habe eine Sound Blaster 16 und ein MIDI-Keyboard. Ich wüßte gerne, wie man selbstaufgenommene Samples vom PC über den MIDI-Anschluß abspielen kann. ***(Dirk Lohmann, Erfurt)***

Um dies zu bewerkstelligen, bräuchte die Soundkarte einen zweiten, internen MIDI-Port mit einer Extra-Kanalnummer, der die Daten vom ersten Port empfängt, wie ein externes Gerät. Wenn man über diesen Port dann noch Zugriff auf das PC-RAM hätte, könnte man ein Sample abspielen, was aber mit erheblichem Hardware-Aufwand verbunden wäre. Deswegen haben spezielle Musiker-Soundkarten wie die Creative Labs AWE 32 eigenes RAM eingebaut, mit dem man Samples aufnehmen, vom PC überspielen und per MIDI abrufen kann. Diese Karte hat aber den Nachteil, für Computerspiele weniger gut geeignet zu sein, da es leichte Kompatibilitätsprobleme gibt. Wenn Sie sich zu Ihrer Sound Blaster 16 einen Wavetable-Aufsatz besorgen, können Sie aber General MIDI-Instrumente über Ihr Keyboard ansteuern.
Es gibt auch Wavetable-Aufsätze mit Samplespeicher von der Firma Turtle Beach.

MIDI irritiert den Interrupt

Muß man unbedingt den IRQ der MIDI-Schnittstelle auf der Soundkarte aktivieren? Da ich bis jetzt Probleme mit dem IRQ hatte, habe ich ihn jetzt erst einmal abgeschaltet; manche Spiele wollen aber einfach nicht ohne. ***(Thorsten Gruen, per Compuserve)***

Der Interrupt an einer MIDI-Schnittstelle ist eigentlich nur sinnvoll, wenn Sie mit einem MIDI-Keyboard selber einen Song aufnehmen wollen. Dann sagt der Interrupt nämlich dem PC, das neue Bytes vom Keyboard angekommen sind. In der anderen Richtung (der PC sagt der Soundkarte, was sie zu spielen hat) sind Interrupts eigentlich überflüssig. Warum manche Spiele allerdings darauf bestehen, ist uns nicht bekannt.
Generell sollte man als »Nur-Spieler« den Interrupt auf der MIDI-Karte abschalten oder auf IRQ 2 setzen, wo er am wenigsten stört. Bietet das Spiel keinen IRQ 2 an, setzt man in der Software IRQ 9 ein (der sich eine Leitung mit der Nummer 2 teilt). Der MPU-Windows-Treiber behandelt ebenfalls IRQ 2 und 9 wie ein und die selbe Leitung.

Wieviel Features verträgt ein Connector?

Ich habe mir sowohl eine Reel Magic wie auch eine Movie Machine Pro gekauft. Beide benötigen den Feature Connector der VGA-Karte. Wie kriege ich beide gleichzeitig in den PC und an die Karte?
Außerdem erwarb ich zwei CD-i-Filme: »Die Nackte Kanone« und »Die Stunde der Patrioten«. Leslie Nielsen lief bestens, doch mein CD-ROM konnte Harrison Ford einfach nicht erkennen. ***(Benjamin Vogt, per Compuserve)***

Leider kann man an einen Feature Connector einer VGA-Karte auch nur eine einzige Zusatzkarte hängen. Sie müssen sich also entscheiden, ob Sie MPEG Playback oder Video-Aufnahmen bevorzugen. Wenn Sie wirklich beides gleichzeitig benötigen, sollten Sie auf Kombi-Karten warten, die alle Bauteile auf einem Board vereinen. So läuft die in dieser Ausga-

IN EIGENER SACHE

In den letzten Wochen häuften sich bei uns Anfragen nach Tuning-Tips und individuellen CONFIG.SYS-Dateien. Diese Anfragen können wir zur Zeit aus Personalmangel beim besten Willen einfach nicht beantworten – wir bitten um Verständnis.
Insbesondere Fragen der Art »Ich erreiche bei 3DBench nur X, aber Sie haben geschrieben, mein Prozessor kann Y« sind einfach nicht aus der Ferne zu diagnostizieren. In Ihrem PC kann vom RAM über den Chipsatz, vom Bus bis zum Cache alles mögliche an einer Geschwindigkeitsverminderung Schuld sein. Hier kann Ihnen nur ein Techniker weiterhelfen, der Ihrem PC mit Diagnose-Software und Schraubenzieher genauer auf den Chip guckt.

```
/* Pixelpark Multimedia Produktionsgesellschaft mbH sucht
                         Mitarbeiter */

int main ()
{
    int alter;
    char pixelpark [ ] = " Reuchlinstraße 10-11, 10553 Berlin, z.Hd.
                           Benno Wiedfeld ";
    char a [ ] = " C- Programmierer Dos / Windows ";
    char b [ ] = " für Musik & Entertainment + spannende Games ";
    char yourname [ ] = "  ";

while ( c=0; c<10; c++ )
    {
     if ( alter<35 &&a &&b )
     move( yourname, pixelpark );
     }
}
```

GAMEPORT

Tel. 0 81 44/83 53; Fax: 0 81 44/9 82 75
BTX: Liebermann #
Versand für Hard- und Software
Bestellannahme Mo – Fr 9³⁰ – 18³⁰

3,5" Disks IBM/Komp.

Death or Glory	dt	89,95
Doppelpass	dt	85,95
Eight Balls de Luxe	dA	69,95
Lemmings 3	dA	69,95
Powerdrive	dA	69,95
Ran Trainer	dt	95,95
Retribution	dA	79,95
Rise of the Robots	dt	79,95
Rise of the Robots SVGA	dt	85,95
Scenery Japan	e	55,95
Sternenschweif SAP	dt	49,95
Transport Tycoon	dt	105,95
Ultimate Body Blows	dA	65,95
X Mas Lemmings	dA	49,95

CD-Rom

Chessmaster 4000 Turbo	e	75,95
Eight Ball deLuxe	dA	69,95
Kingdoms of Germany	dA	75,95
Little Big Adventure	dt	105,95
Magic Carpet	dt	105,95
Master of Magic	dt	99,95
Megalomania	dA	29,95
Retribution	dA	79,95
System Shock Enh.	dt	99,95
Transport Tycoon	dt	105,95
Under a Killing Moon	dA	109,95
US Navy Fighters	e	105,95
Wing Commander 3	dt	119,95
X Mas Lemmings 94	dA	49,95

dt = Deutsch/dA = deutsche Anleitung/e = englisch
Kostenlose Gesamtangebotsliste anfordern bei:
Peter Liebermann, Bahnhofstr. 77a, 82284 Grafrath
Versandkosten: Inland + 8,-, Nachnahme zuzügl. 3,– DM; Versandkosten: Ausland + 20,- DM, nur Vorkasse EC-Scheck ab 240,- DM Software Bestellung – Portofrei (nur Inland). Irrtümer vorbehalten

Top Preise Top Preise

Erotic CD-ROM Altersnachweis!

Carol Lynn Vol. 3 (Erotik Clips)		**39,–**
Carol Lynn Vol. 2 (Ausschn. aus Filmen)		49,–
Erotic CD verschiedene	ab	18,–
Tamara, Jennifer, Carmen, Natalie: Privat	**je**	**39,–**
Hot Girls 1 oder 2 (Diashow, Videoclips)	**je**	**26,–**
New Wave Hookers 1 (Erotik Video-Film)		**59,–**

3.5-Spiele PC

Aladdin	**DA**	**69,95**
Die Siedler	**DV**	**74,95**
Lion King	**DA**	**69,95**
Rise of Robots	**DV**	**75,95**

CD-ROM-Spiele PC

Aces of the Deep	DV	89,95
Alone in the Dark 3	DA	89,95
Dxxm 2	**DA**	**82,95**
DxxM Utilities (1200 für Dxxm 1 + 2)	**EV**	**49,95**
Hurra Deutschland	**DV**	**68,95**
Kings Quest 7	EV	96,95
Kyrandia 3	**DV**	**87,95**
Lemmings 3	DA	75,95
Nascar Racing (VGA/SVGA)	**DA**	**86,95**
NHL, Hocky 95	DA	82,95
Privateer & Strike Commander	EV	89,95
Wing Commander Armada	**DA**	**82,95**

CD-ROM Sonderangebote

Tennis Cup 2 plus 400 MB Shareware	**DA**	**29,95**
Sarakon plus 400 MB Shareware	**DA**	**29,95**
Mig 29 + Kick OFF + First Samurai	**DA**	**39,95**
Red Baron + Railroad Tycoon	**DA**	**39,95**

CD-ROM Spezial

Night Owl 13	EV	39,95
Pegasus 5.0 plus Bonus CD	DV	39,95
Mailbox CD (kpl. Mailbox mit Sharew.)	DV	49,95
Versch. Pay-CD	**ab**	**12,–**

****

„Home Control" Datenverwaltung für: Münzen, CD's, Adressen, Versicherungen, Filme, Briefmarken, KFZ, Dias, Haushalt usw. inkl. WinTV und Videoclips

CD-ROM 79,–

****

Zubehör (Hardware)

Pentium-60, Kombi PCI/VLB, Monitor 14", Dos 6.2, Win 3.1	**ab**	**2899,–**
CD-ROM Laufwerk (Doublespeed)		299,–
Sound System Gold 16 (kp. mit Boxen)		199,–
Plustek Proscan 6000 (A4 Einzugsscanner Col)		599,–
Festplatte 540 MB		**439,–**
CPC 486 DX2-66		**359,–**
Mainboard 486DX VLB/PCI, 256KB Ch.		269,–

Wir liefern alle gängigen Spiele auf Diskette und CD-ROM sowie viele Titel aus allen Bereichen zu Top Preisen.

Herbert Henß Hard- & Software
Am Sportplatz 7
63639 Flörsbachtal 2
Tel./Fax: 0 60 57/12 37

Versandkosten
Vorkasse (Bar, Scheck) 6,90 DM
Nachnahme 8,90 DM

Pino's Spieleparadies

Softwareversand

Battle Bugs	DA	DM 64.95 PC
Bundesliga Manager Hattr.	DV	DM 74,95 PC
Colonization	DV	DM 89,95 PC
Das Schwarze Auge 2	DV	DM 79,95 PC
Dawn Patrol	DV	DM 84.95 PC
Doom 2	DA	DM 84,95 PC
Dungeon Master 2	DV	DM i.V.
FIFA Soccer	DV	DM 64,95 PC
Lemminge 3	DA	DM 64.95 PC
Lode Runner	DV	DM 69.95 PC
Master of Magic	DV	DM 89.95 PC
Rise of the Robots	DV	DM 79.95 PC
System Shock	DV	DM 79,95 PC
Subwar 2050	DV	DM 89.95 PC
Transport Tycoon	DV	DM 89.95 PC

PC - Spiele für CD - ROM

Aces of the Deep	DV	DM 79.95 CD
Amored Fist	DV	DM 84.95 CD
Creature Shock	DV	DM 89.95 CD
Das Schwarze Auge 2	DV	DM 79.95 CD
Dawn Patrol	DV	DM 84.95 CD
Doom 2	DA	DM 79.95 CD
Estatica	DV	DM 89.95 CD
Inferno	DV	DM 94.95 CD
FIFA Soccer	DV	DM 69.95 CD
Kyrandia 3	DU	DM 79.95 CD
Little Big Adventure	DV	DM 89.95 CD
Magic Carpet	DV	DM 89.95 CD
NHL Hockey 95	DA	DM 85.95 CD
Novastorm	DA	DM 79.95 CD
PGA Tour Golf 486	DA	DM 84.95 CD
Privateer/Strike Com.	DA	DM 85.95 CD
Rise of the Robots	DA	DM 79.95 CD
Sam & Max	DV	DM 89.95 CD
Simon the Socerer	DV	DM 85,95 CD
Transport Tycoon	DV	DM 89.95 CD
Under the killing moon	DU	DM 99.95 CD
Wing Commander 3	DV	DM 99.95 CD

Von-Hodenberg-Straße 4
28865 Lilienthal, Tel.: 04298 / 5766

Vorkasse: + DM 6.50 (EC-Scheck); Nachnahme zuzügl. DM 9.90und DM 3.00 für Zahlkarte.
Ab DM 200.– versandkostenfrei !!
Irrtum vorbehalten !
Weitere Spiele auf Anfrage !!

Mühlenstr. 10 46047 Oberhausen



EIN BIT MEHR...!

Spiele

Aces of the Deep	**DV**	**84,95**
Bundesl. Manager 3	**DV**	**69,95**
Colonization	**DV**	**89,95**
Creature Shock	**DV**	**99,95**
Cyberia	**DA**	**99,95**
Die Höhlenwelt-Saga	**DV**	**89,95**
Doom 2	**DA**	**79,95**
Dragon Lore	**DV**	**79,95**
DSA - Sternenschweif	**DV**	**79,95**
Ecstatica	**DA**	**89,95**
Inferno	**DV**	**99,95**
King's Quest 7	**DV**	**89,95**

Natürlich haben wir auch fast alle anderen Programme zu absolut günstigen Preisen!!!

Hell
CD-ROM DV
84,95

Wings of Glory
CD-ROM DV
79,95

Kyrandia 3	**DV**	**84,95**
Lemmings 3	**DA**	**69,95**
Little Big Adventure	**DV**	**89,95**
Magic Carpet	**DV**	**89,95**
NASCAR Racing	**DV**	**89,95**
Quarantine	**DV**	**79,95**
System Shock Enh.	**DV**	**84,95**
Transport Tycoon	**DV**	**89,95**
Under a killing Moon	**DA**	**99,95**
US Navy Fighters	**EV**	**89,95**
Warcraft	**DA**	**79,95**
Wing Commander 3	**DV**	**99,95**

Bitte fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an!

EROTIK

Erotik-CD's nur gegen Altersnachweis (Ausweiskopie)!

101 Sex Positions 89,95
Lassen Sie sich inspirieren
Beverly Hills 90269 59,95
mit Top-Star Diedre Holland
Carol Lynn Clips 3 39,95
60 min. Video
Carol Lynn: Hotel Bizarr 69,95
90 min. Video
Danish Girls Exclusive 39,95
Bilder dänisches Privatmodelle
Danish Girls Only 1+2 je 39,95
Original dänische Girls
Girls in Lack und Leder 69,95
tolle Girls in tollen Klamotten
Hidden Obsessions 54,95
Film mit Janine Lindemulder
High Volume Nudes 64,95
über 500 High-Quality Fotos
Lesbian Lovers 39,95
Frauen-Erotik (Fotos)
New Wave Hookers 69,95
Film in Super-Qualität

Versandkosten: Nachnahme 9,95 DM; Vorkasse (EC-Scheck) 5,95 DM; ab einer Bestellsumme von 250,-- DM erfolgt die Lieferung versandkostenfrei!

Sie interessieren sich für gute Erotik-CD's, haben aber Angst Ihr Geld für minderwertige Ware auszugeben?
Dann empfehlen wir Ihnen unsere Adult-Sampler
"A Taste of Erotica"
"Virtual Vibrations"
"Vivid Sampler"
Jeder dieser Sampler enthält viele Demoversionen der besten Erotik-CD's aus unserem Programm.
Hier können Sie sich selbst von der Top-Qualität dieser Programme überzeugen.
Und das zum Preis von nur
je DM 19,95
oder alle zusammen für nur
DM 49,95

Night Watch 1 79,95
interaktives Adventure
Night Watch 2 89,95
Teil 2 des Bestsellers
Ropes & Chains 39,95
der Name sagt alles (Fotos)
Sakura 34,95
über 1000 Photos
SEEDY-ROM Sixpack 249,95
6 CD's mit über 29000(!) Photos
Sexual Ecstasy 59,95
über 2000 Bilder und 500 Anims.
Seymore Butts Adventure 99,95
interaktiver Top-Hit
Sex CD-ROM 1-3 je 34,95
ca. 2300 Bilder
The Dream Machine 99,95
interakt. Adventure - Marktführer
Tracy, I love you 59,95
Film mit Top-Star Tracy Lords
XXX-treme 39,95
über 1500 Bilder

Kein Ladenverkauf. Selbstabholung nach telefonischer Absprache möglich
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht!

Game It!

☎ 07569/92020

	3,5"	CD
Aces of the Deep	79,90	85,90
Bioforge		84,90
Colonization	94,90	89,90
Magic Carpet		84,90
Master of Magic	82,90	
Noctropolis		84,90
Novastorm	69,90	69,90
Panzer General	63,90	63,90
Rise of the Robots	66,90	73,90
Sternenschweif	66,90	66,90
System Shock	67,90	75,90
Transport Tycoon	89,90	89,90
US Navy Fighters		84,90
Virtuose		78,90
Wing Commander 3		94,90

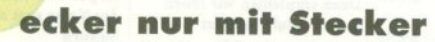
Weitere Titel Preise erfragen! - Nachnahmeversand: DM 9,50 + NN-Gebühr, ab 250,- frei
Preise sind Stand 9.12.94 - Tagespreise erfragen, wir geben Preissenkungen sofort weiter!

Game It! ✉ Kreuzthal • 87474 Buchenberg
☎ 07569/92020 • FAX 92022

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:
Tips und Tricks rund um den PC

be geteste Kelvin MPEG (VGA + MEPG) zusammen mit einem Videograbber. Mit der Showtime Plus von Spea ist sogar eine Karte lieferbar, die VGA und MPEG und Videograbs gleichzeitig beherrscht.
Einige der auf Video-CD lieferbaren Filme sind nur auf einem CD-i abspielbar. Erkennen kann man diese an einem eindeutigen bunten CD-i-Aufkleber und dem Satz »Digital Video on CD-i«. Nur die allerersten Filme sind in diesem Format gespeichert worden; nach einer Handvoll Scheiben wurde auf das »White Book«-Format umgestellt, welches auch die meisten CD-ROM-Laufwerke verstehen. Angeblich sollen die Problemfilme, darunter auch »Top Gun«, im Laufe des Jahres 1995 in kompatiblen Versionen erscheinen.



Lecker nur mit Stecker

Nachdem mich Euer Wavetable-Test derart begeistert hat, habe ich mir ein solches Board für meine Sound Galaxy 16 Pro besorgt, aber kein Spiel erkennt den Roland-Töner. Ich fürchte, der von Euch erwähnte MPU-401-Port fehlt. Wie kann ich diesen nachrüsten? ***(Frank Egner, Stuttgart)***

Wenn auf der Soundkarte dieser Hardware-Port fehlt, ist jede WaveTable-Aufrüstung schlicht und einfach nutzlos. Beim Kauf einer Soundkarte sollten Sie deswegen immer auf voller »MPU-401-Hardware« bestehen. Emulationen, Treiber und andere Krückenlösungen sorgen bei immer mehr Spielen für düstere Stille.
Als letzte Rettung bastelt Orchid immer noch am Projekt »WaveCaddy«, ein extra MPU-Port, der in einen eigenen Slot gesteckt werden muß. Preis und Verfügbarkeit stehen noch nicht fest.

Wie mache ich das Tuning rückgängig?

Mein 486 DX2/66 steigt bei vielen Programmen mit DOS-Extender aus. Darüber haben Sie ja schon oft berichtet, mit dem Vermerk, der Rechner sei zu schnell »getunt«. Da die Anleitung für mein Mainboard allerdings sehr dürftig ist, hilft mir diese Angabe wenig weiter. Wie kriege ich das BIOS-Setup denn auf vernünftige Werte herunter? ***(Thomas Bittel, Frensdorf)***

Ganz einfach: Fast jedes BIOS-Setup hat die beiden Menüpunkte »Install Power-On Defaults« und »Install BIOS Defaults«; bei manchen BIOS-Typen heißen sie vielleicht etwas anders, aber ähnlich klingende Menüpunkte sollte es in jedem Fall geben.
Die »Power On Defaults« sind dabei die langsamste Lösung. Hier wird der PC in einen »vorsichtigen« Modus geschaltet. Beim Einschalten befindet sich der PC in dieser Betriebsart; dann wird vom BIOS geprüft, um welchen Rechner es sich handelt und aus einer internen Tabelle der für diesen Rechnertyp beste »BIOS Default«-Wert ermittelt. Wenn allerdings eigene Werte im Setup eingetragen wurden, überspringt der Rechner diese Schritte. Aktivieren Sie die »Power On Defaults«, wird der PC wahrscheinlich sehr langsam. Starten Sie Ihr Problemspiel trotzdem. Stürzt es immer noch ab, ist wahrscheinlich ein RAM kaputt oder es gibt ein sehr schweres Kompatibilitätsproblem. Klappt das, probieren Sie die »BIOS Defaults«. Diese sollten, wenn der Hersteller des Boards vernünftig gearbeitet hat, die höchste Geschwindigkeit einstellen, bei der der PC fehlerfrei arbeitet.

Und sie ruckeln immer noch...

Ich habe mich an alle Eure Tips aus Ausgabe 1/95 gehalten, aber die Videos von Eurer CD ruckeln immer noch. Was nun? ***(– Diverse Leser –)***



Immer wieder Video: Drei neue Tips zum Beschleunigen von ruckeligen Clips.

Hier ein paar neue Updates zum Videoproblem:
a) Besitzer von »Sound Blaster Pro«-Karten sollen unbedingt bei Creative auf einen neuen Treiber drängen. Der zu Redaktionsschluß aktuelle Treiber wird mit Stereo-Videos einfach nicht fertig. Notlösung: Einen alten Sound Blaster (ohne Pro!)-Treiber installieren und in Mono zuhören. Dann ruckelt's nach Aussagen mehrerer Leser nicht.
b) Manche Soundkarten können im Windows-Treiber auf zwei verschiedene Digital-Modi eingestellt werden, beispielsweise die Terratec-Modelle. Die beiden Modi heißen »Demand Mode« und »Single Byte Mode«. Wenn einer der beiden keine befriedigenden Ergebnisse bringt (von Motherboard zu Motherboard unterschiedlich) sollte man mal den anderen Modus ausprobieren.
c) Wenn lediglich im »Test Player« unserer CDs die Videos ruckeln, liegt das nach neuesten Erkenntnissen an einem Bug im Grafikkartentreiber, der Videos auf ungeraden Bildschirmpositionen einfach nicht korrekt zentriert. Abhilfe schafft wahrscheinlich der Original-Microsoft SVGA-Treiber, den es entweder bei Microsoft gibt oder der in neuen Windows-Versionen (3.11) schon mitgeliefert wird. Wir versuchen in der Zwischenzeit, unseren Testplayer um diesen Bug herum zu lotsen. Die Videos liegen im Verzeichnis »Testplay/Data« und können beispielsweise mit dem Media Player von Windows betrachtet werden. **(mk/bs)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns! Wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

DMV VERLAG
REDAKTION PC PLAYER
»TECHNIK TREFF«
GRUBER STR. 46A
85586 POING

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können. Bitte senden Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum: Schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing.

Das Leben ist klebenswert

Zuerst einmal ein großes Lob für die PC Player plus; die Kombination von Videos und Demos ist total gut. Außerdem möchte ich Euch zum Datenplayer gratulieren. Allerdings sollte man sich seine Auswahlliste in der Tabelle auch ausdrucken können, damit man mit einem persönlichen Einkaufszettel in die Computerläden gehen kann. Für die Previews (auf der CD) hätte ich einige Verbesserungsvorschläge: Ihr solltet wirklich nur die selbstlaufenden Demos zu den Previews stecken. Die GIF-Bilder sind meiner Meinung nach unnötig, da man sich von diesen Grafiken noch gar kein Bild vom eigentlichen Spiel machen kann.

Übrigens ist der Klebstoff für die CD-Hülle noch nicht softer geworden! Ich habe mir bei wirklich vorsichtigen Versuchen, die CD abzutrennen, das ganze Cover ruiniert.

(Philipp Ilsemann, München)

Der Datenplayer wird ständig verfeinert und aktualisiert; Anregungen von Seiten der Leserschaft leiten wir gerne an unseren Programmier-Wizard Toni Schwaiger weiter. Bilderansammlungen bei den Previews sind als nette Füller gedacht; solange es keine »anständigen« Demos zu einzelnen Titeln gibt, kann man sich zumindest einen ersten Eindruck von der Grafik machen.

Das CD-Hüllendrama ist uns ernsthaft peinlich. Bei Ausgabe 11/94 war der Klebstoff o.k., doch bei der 12 wieder mit verschärftem Haftgrad versehen – keiner weiß, warum. Wir haben unsere geniale Herstellungsleitung auf diesen Schlunz hingewiesen und geloben regelmäßige Verwendung eines weniger hartnäckigen Klebers.

Brutzel, Knister, Zisch

Ich wünsche mir ein bißchen mehr Hardware-, Elektronik- und Programmierinfos zum Thema PC; z.B. Wie arbeitet der Joystickport am PC? Wie arbeiten PC-Controllerkarten? Gibt es Bastelmöglichkeiten, die Com-Port-Zuordnung oder IRQs zu ändern? Ich könnte mir vorstellen, daß es eine beträchtliche Anzahl Elektronik-interessierter Leser gibt, die wie ich, nicht die Zeit haben, sich in dicke Wälzer über die Innereien eines PCs einzuarbeiten. Die Materie ist nun mal ein wenig komplizierter geworden. Als Ausgleich könntet Ihr mittelmäßige und schlechte Spiele auf etwas weniger Raum abhandeln.

P.S.: Sind die Telefonnummern in Poing wirklich schon dreistellig? Mein Schwippschwager behauptet das nämlich, aber ich glaube, der Schlingel will mich nur auf den Arm nehmen.

(Thomas Schermutzki, Berlin)

Wir werden »Keine Panik« und andere Hardware-Rubriken sicherlich pflegen, aber basteln um des Bastelns willen soll nicht überhand nehmen. Klar läßt sich irgendwie die Port-Zuordnung ändern – aber wieviel Prozent unserer Leser hätten davon einen praktischen Nutzen? Unser neuer Redakteur Michael Kim wird jedenfalls in seiner Eigenschaft als Hobbybastler dafür sorgen, daß die Technik in PC Player nicht zu kurz kommt.

Nun zu den wirklich ernsthaften Themen: In Poing wurden sogar schon fünfstellige (!) Telefonnummern gesichtet. Der DMV-Verlag in seiner ganzen Größe und Pracht hat aufgrund seiner Durchwahl-Vielfalt hingegen eine dreistellige Zentralnummer – die Standleitung zum Bürgermeister wird gerade gebuddelt.

Anstoß zur Hattrick-Debatte

Letzten September bekam ich das seit Monaten angekündigte und bestellte Spiel »Bundesliga Manger Hattrick« zugeschickt. Schnell stellte ich folgendes fest: extrem schlechte Grafik, unübersichtliche Tabellen, drei lächerliche und unverständliche Handbücher mit viel zu knappen Erklärungen, jede Menge Programmfehler und entgegen den Werbeversprechungen kaum korrekte Spielernamen.

Während des Spielens nerven diverse Programmfehler. Der Kader wird je nach Taktik, Aufstellung oder Verletzung eines Spielers immer wieder umsortiert. Wahrscheinlich werden dabei nicht in jedem Fall alle internen Zeiger korrekt gesetzt. So geschieht es regelmäßig, daß Verträge und/oder Versicherungen eines Spielers plötzlich bei einem anderen Spieler auftauchen.



Viel Ärger mit »Bundesliga Manager Hattrick«

Die wirkliche Enttäuschung ist aber Euer Test. Zwar sind im Text durchaus einige vorsichtige kritische Anmerkungen, aber so richtig getraut habt Ihr Euch wohl nicht. Eine Punktzahl von 75 bezeichne ich für diesen Müll als ungeheuer wohlwollend, die Hälfte davon wäre noch geprahlt.

(Michael Goedecke, Walle)

Programmfehler konnten bei der Gesamtwertung leider nicht berücksichtigt werden, da ein Großteil der Bugs erst nach einer Weile auftritt. Im Rahmen der Zeit, die wie für den Testbericht zur Verfügung hatten, war das einfach nicht drin. Und das Spiel an sich ist ja nicht sooo schlecht. Diverse technische und inhaltliche Mängel haben wir durchaus registriert, deshalb liegt die Gesamtwertung deutlich unter der für »Anstoss« von Ascon. Just an diesem Aspekt stört sich der nächste Leser.

Programmiert auf schlechten Kopierschutz

Bei der Bewertung des »BMH« habt Ihr nach meiner Auffassung das Spiel mit 75 Punkten im Vergleich zu »Anstoss« mit 86 Punkten zu schlecht eingestuft. In etwa 82 Punkte hätten es schon sein dürfen, denn auch bei Anstoss ist nicht alles Gold, was glänzt.
Was ich bei Eurem BMH-Test vermißt habe, ist eine Stellungnahme über die nicht mehr zumutbare Paßwortabfrage, die auf jeden Fall zu einer Abwertung führen muß. Der verehrte Kunde darf z.B. auf Seite 62 die am unteren Blattrand befindlichen Bälle zählen und ab dem 6. Ball die entsprechenden Farben zuordnen. Hat er genau gezählt, kann er nach der Frage »Sind Sie sicher?« weiterspielen. Hat er allerdings nicht die richtigen Farben zugeordnet, wird er trotzdem gefragt, ob er sicher ist, und kann ohne weitere Warnung weitermachen. Irgendwann wird ihm auffallen, daß seine Mannschaft keine einzige Torchance mehr hat. Sollte, wie es mir passiert ist, die Auto-Save-Funktion auf 1 stehen (monatliche Sicherung), so ist die Fehleingabe gleich mitgespeichert und das Spiel quasi zu Ende. Eine solche Paßwortabfrage ist Software 2000 unwürdig, denn wie steht es auf dem Handbuch: »Programmiert auf gute Unterhaltung«.

(Bernd Grunenberg, Langenfeld)

Wo er recht hat, hat er recht: Die in unserem Test gönnerhaft als »erträglich« eingestufte Handbuchabfrage hat eigentlich ein »extra-nervig« verdient. Den Unterhaltungswert solcher undurchsichtigen Gruselabfragen wird Software 2000 mit seinem Slogan sicher nicht meinen.

Rechenexempel

Die PC Player kostet ja jetzt 7 DM. Ich finde, der Preis ist auch gerechtfertigt (Umfang, Qualität, etc.). Aber eure Begründung für den Preisanstieg entspricht ja wohl nicht ganz der Wahrheit. Es ist klar, daß die Produktion einer Zeitschrift immer teurer wird (wie alles andere auch). Deshalb ist die Preiserhöhung ja auch o.k. Aber der Haken an der Sache ist, daß Ihr mit der Preiserhöhung auch den Umfang (von ca. 140 auf 150 Seiten) erhöht habt. Ist die Preiserhöhung also auf den gestiegenen Umfang der PC Player zurückzuführen oder auf die allgemeine Preissteigerung?
Um beim Heft der PC Player (Plus) zu bleiben: Die Themen der CD Player sollten ja eigentlich Bestandteil der PC Player werden. Doch in Ausgabe 11/94 ist kaum etwas von CD-ROM zu sehen. Ihr solltet mehr CD-Anwendungen testen (wie »MS Dinosaurier«, etc.).

(Stefan Kainz, Barterode)

Die Preiserhöhung lag an allgemeinen Kostensteigerungen in Bereichen wie Papier, Lithographie, Schokolade für den Geschäftsführer, etc. Die dicken Umfänge der letzten Monate waren dank der vielen Anzeigen möglich. Wer also über die wachsende Werbung in PC Player grummeln will, rechne erst einmal nach: Die Anzahl der redaktionellen Seiten ist nämlich auch gestiegen.
Sowohl bei den Spiele- als auch den Software-Tests von PC Player spielt sich in letzter Zeit fast alles auf CD-ROM ab. Wenn's mal einen Durchhänger-Monat gibt, liegt das an den Veröffentlichungen der Firmen. Die CD-Thematik werden wir sicherlich nicht vernachlässigen; das gilt auch für den Hardware-Bereich.

DIE E-MAIL-ECKE

Über Internet oder Compuserve rauschen auch »elektronische Leserbriefe« Richtung PC Player. Wer uns per E-Mail kontaktieren will, wende sich an die CIS-Adresse 71333,2206.

Macht weiter so, denkt aber auch an den Kunden/Spieler. Der Reinfall mit Outpost (von Euch in Previews in den Himmel gelobt und dann beim Test – mit vollem Recht – in die Hölle verdammt) sollte nicht nur dem Hersteller Sierra, sondern auch der Redaktion zu denken geben. Marketing und Verkaufspromotion sind wichtige Instrumente eines Unternehmens, aber mit Wahrheit und korrekter Information haben sie oft nur am Rande zu tun.
Am Schluß noch ein Lob: Die Beurteilungen und Bewertungen der Spiele ist in Ordnung und trifft oft meine eigenen, wie z.B. bei System Shock.
Dankbar wäre ich, wenn Ihr beizeiten etwaige erweiterte Versionen erwähnen könntet. So kommt System Shock jetzt auf CD in erweiterter Form und zumindest ich hätte dann mit dem Kauf gewartet. Schön wäre auch, wenn es bei Euch zu lesen wäre, wie und ob dann Upgrades zu erhalten sind.

(Werner Senft, CIS 100103,2140)

Zu eurem Testbericht über dem Bundesliga-Manager Hattrick möchte ich gerne noch ein paar Details hinzufügen. Üblicherweise warte ich erstmal den Test im PC Player ab, bevor ich mich zum Kauf eines Spiels entscheide, und liege damit eigentlich immer richtig; dazu erstmal meinen Glückwunsch.
Im Fall des BMH habt ihr mit eurer Bewertung aber leider in die Toilette gegriffen. Dieses Spiel ist eindeutig überbewertet worden! Ich habe den Eindruck, daß hier eine unausgereifte Beta- Version unters Volk geworfen wurde. Zu eurer Entlastung will ich anmerken, daß die markantesten Fehler erst nach einer ganzen Weile auffällig werden.
Der größte Hammer: Das Programm kann nicht rechnen! Beispiel: Partie Werder Bremen – FC Kaiserslautern 2:2, bei Bremen wird unentschieden gewertet, beim FCK Sieg. Das kann doch wohl nicht wahr sein!
Eigentlich kann dieses Programm langfristig motivieren, besonders, wenn man zu zweit spielt. Aber wenn dann die ganze Arbeit aufgrund unrevidierbarer Rechenfehler für die Katz ist...

(Frank Heidrich, CIS 100343,2420)

Warum druckt ihr E-Mail-Leserbriefe eigentlich nicht ab? Das habt ihr früher mal gemacht – oder haben normale Briefe neuerdings irgendwie Vorrang ?
Eure CD ist super, ich hab bei der letzten Ausgabe mehr Zeit totgeschlagen als bei so manchen Profispiel. Der interaktive Test von TIE-Fighter war ja mehr in die Hose, aber der Test von System Shock auf der CD 11/94 war astrein. Danach hatte ich einen wirklich kompetenten Eindruck von dem Spiel, so wie ihn kein geschriebener Test vermitteln kann.

(Axel.Lilienblum @muenst.boerde.de)

Wir haben den Abdruck von E-Mails ohne böse Absicht etwas vernachlässigt, geloben aber Besserung.
Da die meiste Post aber noch auf Papier kommt, veröffentlichen wir deutlich mehr »normale« Leserbriefe.

IN DER MACHE

◆ NOCH MEHR RAM?

Der Wing Commander 3-Schock sitzt tief: Unterhalb von 16 MByte RAM nerven lange Nachladezeiten. Doch ein **Speicher-Upgrade** ist nicht nur tückisch, sondern teuer. Kann ich meine »alten« RAM-Bausteine weiterverwenden? Und wie sag' ich meinem PC eigentlich, daß er jetzt mehr Speicher hat? Diese und andere elementaren Fragen beantwortet die nächste Folge unserer beliebten Sendereihe »Keine Panik«.

◆ NOCH MEHR ROM!

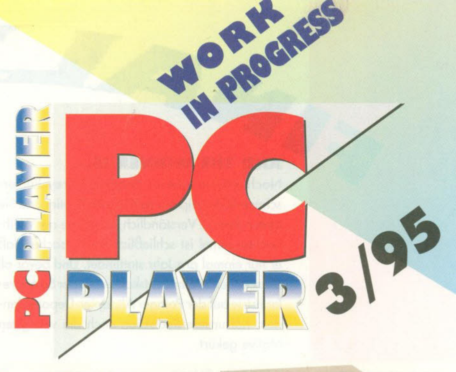
Wer würde es angesichts des neuen, verbesserten Preises wagen, das CD-ROM der nächsten **PC Player plus** zu versäumen? Unter den neuen spielbaren Demos, die wir erwarten, befindet sich z.B. Interplays 3D-Leckerei **Descent**. Und die Dreharbeiten zur neuen Folge unserer »Multimedia-Leserbriefe« laufen schon auf Hochtouren, »Outtakes« inklusive...

◆ BOCK AUF STOCK

Spieldesigner Ralph Stock bescherte uns »Mad TV« und »Mad News« – wie verrückt sein neues Polit-Strategiespiel **Caribbean Disaster** ist, klärt unser Test. Außerdem nächsten Monat auf der Kandidatenliste: das Amphibien-Jump-and-Run **Super Frog** und Infogrames' jüngstes Action-Adventure **Alone in the Dark 3**.



Der 3. Teil von Alone in the Dark ist reif fürs Testlabor



▶ QUADRA, PRAKTISCH, SCHNELL



Die nächste Laufwerk-Generation: Superschnelle CD-ROMs werden erschwinglich.

Kaum haben sich Doublespeed-Laufwerke als Standard etabliert, naht die nächste Upgrade-Falle. **Quadraspeed**-Modelle, lange Zeit unbezahlbarer Luxus, rutschen plötzlich Richtung 500-Mark-Grenze. Sind diese CD-ROMs wirklich doppelt so schnell wie gängige Doublespeed-Laufwerke? Wieviel Tempogewinn gibt's bei Spielen? In der nächsten Ausgabe testen wir preiswerte Quadraspeed-Vertreter mit speziellen Spiele-Benchmarks, um solche Fragen zu beantworten.

Ab nächsten Monat sparen Sie 3 Mark bei PC Player plus: Die Kombination aus Heft und CD-ROM kostet dann nur noch 16,50 Mark.

▶ AUFLAGE RAUF, PREIS RUNTER

Wer sagt da, es gäbe keine guten Nachrichten mehr? Aufgrund der erfreulichen Entwicklung von PC Player plus können wir ab nächsten Monat den Preis für unsere Zeitschrift+CD-Kombi senken. Wie kommt's? Nun, zum einen sind die Herstellungskosten bei der CD-ROM-Produktion zurückgegangen, zum anderen verkauft sich die »Plus« noch besser als erwartet. Die dadurch entstehenden Kostenvorteile in der Produktion geben wir gerne an unsere Leser weiter: **Ab Ausgabe 3/95 kostet die PC Player plus nur noch 16,50 Mark; also 3 Mark weniger als bisher.** Das bedeutet natürlich nicht, daß wir bei der Qualität Abstriche machen werden. Ganz im Gegenteil; neben bewährten Rubriken nimmt sich unsere Programmierer-Division auch neue Exklusiv-Beiträge vor. Bei PC Player »normal« ohne CD bleibt preislich alles beim alten: nach wie vor 7 Mark das Stück.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

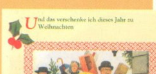
PC PLAYER 3/95 erscheint am 15. Februar

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

FINALE

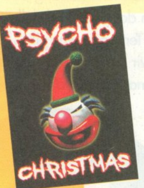
AND THE WINNER IS...

Noch einmal dieses Mariah-Carey-Pulverschnee-Videoclip mit dem armen Rentier und Sie laufen Amok? Verständlich; das Beste am Weihnachtsrummel ist schließlich die Tatsache, daß er nur einmal pro Jahr stattfindet. Und bevor all die schönen Weihnachtskarten aus der Software-Industrie auf der Poinger Altpapier-Deponie landen, hat unsere Redaktion noch die witzigsten Motive gekürt.









Weihnachtskarten-Finish: Der putzige 3-Bilder-Strip von Electronic Arts siegt knapp vor der Psycho-Karte von Code Masters.

Electronic Arts konnte unsere Jury überzeugen, denn die Werbe-Message wurde geschickt in ein weihnachtliches Mäntelchen aus Selbstironie gepackt; harmonisch abgerundet von witzigen Bildern im 50er-Jahre-Stil. Deshalb gibt's den Oliver-Kneidl-Gedenkpreis für Ästhetik und Originalität. Die Karte von Code Masters erntete hingegen die Ehrenplakette für herausragende Thrill-Effekte: »Psycho Christmas« ist doch mal ganz was anderes als der übliche Tannenbaum-Schotter. Natürlich wird auch hier um drei Ecken geworben: 1995 will uns Code Masters mit dem PC-Flipper »Psycho Pinball« beglücken.

tikis MS-SpielDOSe

»Es ödet mich an: Nur lauter Supertypen bei diesen Parties in der virtuellen Realität.«

DIE ERSTE TOP 10-LISTE

Beherrschendes Thema in der Computerwelt war in den letzten Monaten der Prozessor-Bug von Intel. Nahezu alle bis heute produzierten Pentiums haben einen Fehler im eingebauten Mathematik-Coprozessor: Bei bestimmten Divisionen verhaspelt sich der Rechner um nahezu 0,00001. Mehr seriöse Facts finden Sie im »Bug-Report« dieser Ausgabe. Gänzlich unseriös ist hingegen die nachfolgende Liste mit Intels Top 10-Ausreden zum Pentium-Divisionsfehler.

PLATZ 10: **Eigentlich sollten wir den Preis erhöhen, schließlich haben wir umsonst einen Zufallszahlengenerator eingebaut.**

PLATZ 9: **Versuch mal, DAS hier zu emulieren, Power PC!**

PLATZ 8: **Wir sind jetzt im Guiness-Buch der Rekorde: Teuerster Briefbeschwerer der Welt.**

PLATZ 7: **Hauptsache, die High-Score-Berechnung in Tetris ist einwandfrei.**

PLATZ 6: **He, haben Sie schon mal 3 Millionen winzige Transistoren beim ersten Mal richtig miteinander verbunden?**

PLATZ 5: **Das ist Teil unserer neuen „Fuzzy Logic"-Produktstrategie.**

PLATZ 4: **Cyrix und AMD sind jetzt garantiert nicht 100 Prozent kompatibel!**

PLATZ 3: **Wie, 2 plus 2 ist nicht 3,999999998456?**

PLATZ 2: **Was denken Sie denn, warum das FLIESS-komma heißt?**

PLATZ 1: **Endlich haben Sie eine gute Ausrede bei Fehlern in der Einkommensteuererklärung.**

AKADEMISCHE LEMMINGE

Computerspiele sind nur Kinderkram, mit dem sich seriöse Zeitgenossen nicht abgeben? Machen Sie das mal Professor J. McCarthy klar, einem der Gründer des Gebiets der Künstlichen Intelligenz. Thema seiner Vorlesung an der TH Darmstadt im letzten Dezember: Entwicklung eines Computerprogramms, das genug Intelligenz hat, um »Lemmings« zu spielen! Weiter so, Prof...

Einladung zu einem Vortrag an der TH Darmstadt im Rahmen des

INFORMATIK-KOLLOQUIUMS

PROF. J. MCCARTHY
Stanford University

Datum: 7.12.1994
Uhrzeit: 16[00]
Ort: Raum 11/123, altes Hauptgebäude der THD, Hochschulstrasse 1, 1. Stock

LEMMINGS - A NEW DROSOPHILA FOR AI

Abstract

The player of the computer game Lemmings must safely get as many "lemmings" as possible out of (say) 50 from a source to a goal. He does this by making some of them climbers, bridge builders, diggers, etc. in a world obeying "lemming physics". The player has only partial knowledge of the situation and of lemming physics and must qualitatively approximate the situation. For example, an unknown number of lemmings in some location have to be considered as a group rather than individually.

Our interest is in formalizing lemming physics, partial descriptions of situations including their geometry, and tactical and strategic concepts. A program for Lemmings must sometimes act reflexively to the observed situation and sometimes must plan using abstract rpresentations of the situation. The relation between the two needs formalization.

Almost any approach to AI will find Lemmings a meaningful and challenging problem, and we will advocate it as the new fruit fly for experimental and theoretical basic research in AI. Recall that the genetics of fruit flies is studied because they are informative scientifically and not from a desire to breed better fruit flies.

Preliminary formalizations of some aspects of Lemmings will be presented.

DIE ENTDECKUNG

SOUNDWAVE32 A/WS

Mittwoch, 9 November 1994

"Spiele, Abenteuer, MIDI, warme, lebendige und natürliche Sounds, Techno, Klassik, Rock und jede Menge Spaß", las ich auf der Steintafel. Es mußte die neue SoundWave32 A/WS von Orchid sein.

Sie wird meinem Computer ungeahnte Klangdimensionen verleihen. Diese einmalige Kombination aus Wavetable und Synthese ist bislang einzigartig! Und mit der fantastischen DSP-Software wird Dr.N. die ganze Nacht seinen Spaß haben.



- **A/WS Wavetable Synthese**
  Die Sounkarte mit realistischen und lebendigen Sounds, die keine andere Wavetable Karte erzeugen kann! Jede SoundWave32 kann übrigens auf A/WS erweitert werden.
- **24-Bit Audio Signalprozessor (ADSP)**
  Erweitern Sie Ihre SoundWave32 per Software! Die einzige Soundkarte, die mit Ihren Ideen wachsen kann.
- **Kompatibel zu Allem**
  Software wird unterstützt unter General MIDI, SoundBlaster, Q-Sound, Windows Soundsystem 2.0, und Kombinationen daraus.
- **A/WS und Digi-Sounds gleichzeitig**
  Dank Kombo-Modes erklingen Spiele und Windows-Programme mit A/WS Wavetable und digitalen Effekten gleichzeitig!
- **DSP-Software Kit**
  Kaum zu schlagen: Digitale Effekte in Echtzeit, Spracherkennung, Diktaphon, MIDI-Sequenzer, Media Rack, Q-Sound, u.v.m.
- **SCSI-2 CD-ROM Interface (optional)**
  Mit dem schnellen SCSI-2 Interface auf der SoundWave32+ SCSI schließen Sie alle angesagten Double-bis Quad-Speed CD-ROM Laufwerke direkt an Ihre Soundkarte an.

Übrigens: Orchid DSP-Wavetable Sound gibt's mit der GameWave32 schon ab

DM 229,-

ORCHID

ORCHID TECHNOLOGY GmbH - Niederlöricker Str. 36. 40667 Meerbusch - Fax: (02132) 80074 - BBS (02132) 80075

Sie finden alle aktuellen Orchid Produkte wie WaveBooster, SoundWave32, GameWave32, SoundDrive16 und Kelvin64 bei pc.spezialist und im gut sortierten Fachhandel.

Ich möchte mehr Informationen ausgraben über : Sound ☐ Grafik ☐ Video ☐ PCP 2/95

Name : ....

Anschrift : ....

Neuer Meister:

SUPER SOCCER

